N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

168
MARS
2005

T 06287 - 168 - F: 6,50 €

future france
Media with passion



BOILING POINT
ROAD TO HELL

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

KOTOR II : THE SITH LORDS • GTR • STAR WARS REPUBLIC COMMANDO • SECOND SIGHT joystick 168 MARS 2005 6,50 €

Numéro 168 • Mars 2005 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €






Sommaire

168 MARS 2005

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

20



JEU DE LA COUV'

Mélange atypique de FPS et jeu de rôle, Boiling Point : Road to Hell s'annonce comme un titre détonnant. Atomic est parti à sa découverte au péril de sa vie pour vous en parler en détail. Il a pris le métro quoi...

64



TESTS

Les Jedis reviennent sur le devant de la scène avec un KOTOR II à l'excellent scénario. Il ravira les fans, s'ils ne sont pas trop exigeants sur la réalisation. Les pros de simulation pourront de leur côté renouer avec leur côté autiste grâce à GTR.

108



RÉSEAU

Ça bouge en permanence dans le monde du jeu massivement multijoueur : avec les patchs pour Everquest II, City of Heroes et l'annonce de Chronicle 3 pour Lineage II, vous n'êtes pas prêt de retrouver une vie sociale digne de ce nom.

122



MATOS

C_Wiz a retroussé ses manches ce mois-ci (enfin, il a surtout coupé ses ongles) pour vous mitonner 2 mini-dossiers afin de combler vos lacunes côté processeurs 64 bits et fonctionnement de la 3D. Hop, allez révisez !

ET AUSSI...

COUVERTURE
© Atari

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des Magazines : Xavier Levy
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Chef de studio : Jean-Michel Sabatié

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests et bv : Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mélanie « Maoh » Gras, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Lâm « Monsieur Lâm » Hua, Michel « Yavin » Beck, Florence Magnier (maquettiste), Viviane Fitas

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Thomas Labrusse 01 41 27 44 97
Directeur de clientèle : Didier Pechon 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
Responsable Trafic : Maguy Edouard 01 41 27 38 12
assistée de Natacha Marquis

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 57,20 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Solenn De Clercq

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.

Commission paritaire N° 0305 K 3973
ISSN : 1145-4806.
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin février
Dépôt légal à parution

OJD PRESSE PAYANTE 2003

future Media with passion



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
LE MEILLEUR POUR LES MEILLEURS
D.O.T
Dynamic Overclocking Technology Graphics
Technologie d'Overclocking Dynamique
✓Permet d'augmenter les performances GPU et mémoire
✓Overclocking de 2 à 10% (6 niveaux)
✓Le DOT est accessible sans quitter Windows !!
MSI Dynamic Over-clocking Technology 6800 Series
Overclock Level
Commander (10%)
General (9%)
Colonel (8%)
Captain (6%)
Sergeant (4%)
Private (2%)
6800
9500
10000
10500
11000
3D Mark 2003
MSI : UNE GAMME TRES COMPLETE !
NX6800GT-TD256
AGP 8X
Mémoire 256MB DDR3
TV-Out / DVI
Open GL 1.5 / DirectX9
Bundle jeux
NX6600GT-TD128E
PCI EXPRESS
Mémoire 128MB DDR3
TV-Out / DVI
Open GL 1.5 / DirectX9
DOT / Bundle jeux
Technologie SLI
RX800PRO-VTD256
AGP 8X
Mémoire 256MB DDR3
TV-Out / DVI / Video-in
AGP 8X
Open GL 1.5 / DirectX9
Bundle jeux
Plus d'informations :
WWW.MSI-COMPUTER.FR



THE SETTLERS
L'HERITAGE DES ROIS
"Pari réussi"
joystick
"Somptueux"
PC JEUX

Partez à la reconquête de votre Royaume !

REDÉCOUVREZ LA SÉRIE DES SETTLERS® DANS LE JEU DE STRATÉGIE QUI OFFRE LE PARFAIT ÉQUILIBRE GESTION/COMBAT.
DÉVELOPPEZ UNE ÉCONOMIE PROSPÈRE POUR CRÉER DES ARMÉES PUISSANTES.



Commandez 6 Héros et 16 types d'unités militaires et utilisez les conditions climatiques à votre avantage.



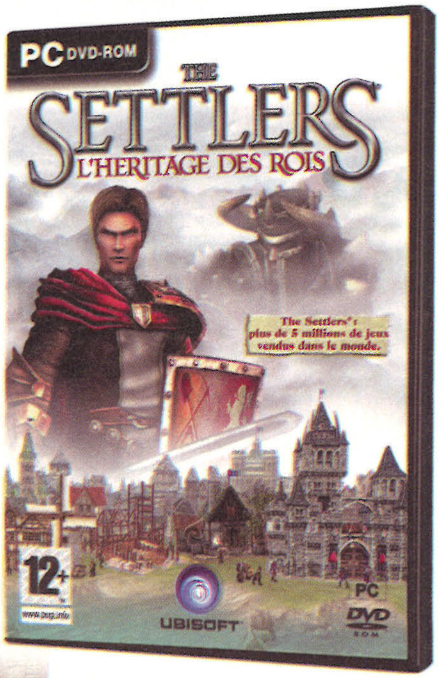
Transformez les plus petits villages en des cités puissantes.

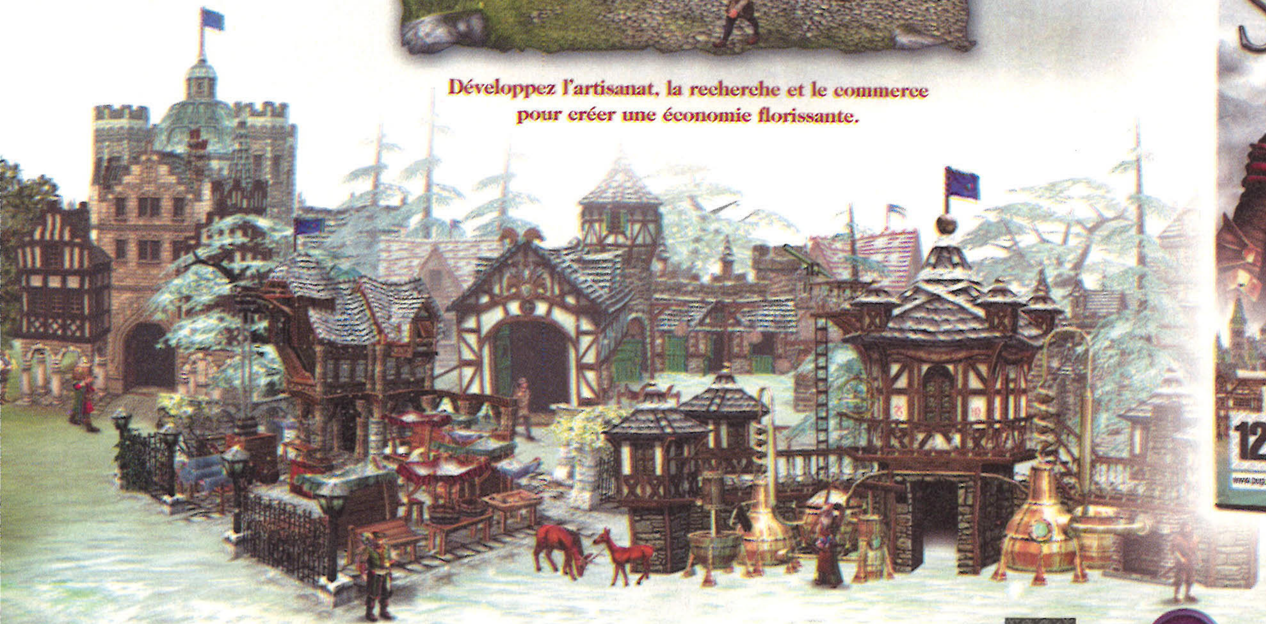
Captures d'écran du jeu



Développez l'artisanat, la recherche et le commerce pour créer une économie florissante.

The Settlers® : plus de 5 millions de jeux vendus dans le monde





FÉVRIER 2005

PC DVD ROM — 12+ www.pegi.info — UBISOFT

www.thesettlers.com

Version Française

sOmmaire #168

L'actualité du jeu vidéo sort ***de son hibernation*** *et cela fait plaisir à voir. Rien que de* ***jouer à un nouvel épisode de Splinter Cell met de bonne humeur*** *et rassure sur la qualité des prochains titres de 2005.* ***Parmi les autres démos du mois,*** *on notera également Act of War,* ***une bonne surprise dans le genre très embouteillé*** *de la stratégie temps réel.* ***Deux licences à succès dans les années 90*** *sont également de la partie avec les* ***nouveaux Prince of Persia et The Settlers,*** *histoire de bien montrer à la jeune génération* ***que contrairement à ce qu'affirme la croyance*** *populaire,* ***ce n'était pas mieux avant.***

Tbf

Splinter Cell Chaos Theory

Genre : Infiltration
Développeur : Ubi Soft Montréal
Éditeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : www.splintercell.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

Sam Fisher revient pour notre plus grand plaisir. Cette première démo nous montre uniquement la composante solo. Je vous rassure tout de suite, une démo multijoueur va bientôt voir le jour, histoire de goûter au nouveau mode coopératif. Si vous ne connaissez pas Splinter Cell, il s'agit d'un jeu d'infiltration où vous devez vous montrer discret dans vos missions afin que personne ne sache que vous êtes passé. Bien sûr, vous avez un couteau et un pistolet en cas de souci, mais il serait dommage de traverser les niveaux en tuant tout le monde alors qu'il est beaucoup plus jouissif d'assommer les gardes ou de continuer votre route sans qu'ils ne vous voient. Cette démo vous fait découvrir une île avec un phare. Vous pouvez ainsi profiter du nouveau moteur graphique et découvrir les quelques changements, notamment au niveau de l'interaction avec les ennemis ou les portes.

Note : Sur notre édition CD, vous risquez d'avoir un message d'erreur à la fin de l'installation. Appuyez juste deux fois sur la touche Entrée pour finir l'installation. Par manque de place, nous avons dû retirer la version de DirectX fournie avec la démo.

DVD

Act of War Direct Action

Genre : Stratégie temps réel
Développeur : Eugen Systems
Éditeur/Distributeur : Atari
Site Internet : www.atari.com/actofwar
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Eugen Systems continue de se spécialiser dans le jeu de stratégie. Après The Gladiators, il nous propose maintenant Act of War qui se situe dans un futur pas si lointain. Le monde est en crise et la menace du terrorisme est partout. Une force d'intervention directe du nom de Task Force Talon est alors créée pour détruire l'ennemi à tous les points chauds du Globe. Le scénario a été écrit par Dale Brown, donc vous pouvez vous attendre à des descriptions très précises des technologies militaires. Trois camps sont jouables afin de ne pas voir que le camp des gentils en action. La démo vous permet de participer à une grosse opération militaire où vous devez utiliser l'aviation et l'infanterie pour nettoyer des bâtiments de toute présence hostile. Cinq objectifs doivent être accomplis pour finir cette mission. À vous de trouver les objectifs secondaires pour vous aider dans l'opération.





DVD

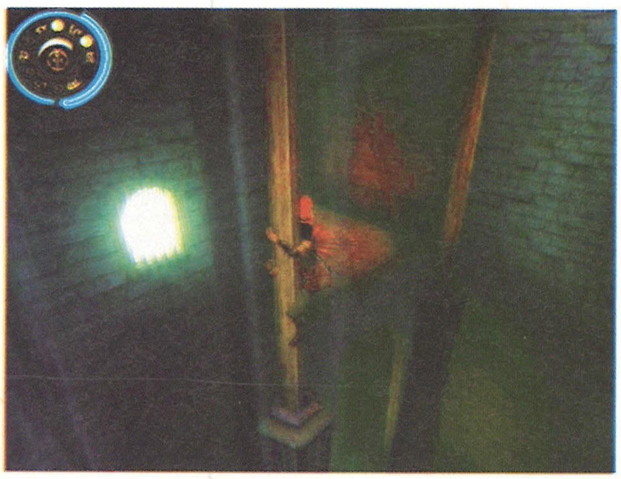
Prince of Persia Warrior Within



Genre : Action/Plate-forme
Développeur : Ubi Soft Montréal
Éditeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : www.princeofpersiagame.com
Config minimum : Windows 98 SE/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 98 SE/2000/XP, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Dans ce nouvel épisode, le Prince est pourchassé par le Dahaka, une incarnation immortelle du destin. Pour se débarrasser de ce monstre, il devra voyager dans le temps et se rendre là où les Sables du Temps ont été créés afin de stopper la malédiction. Si vous suivez un peu l'actualité du jeu vidéo, vous pouvez trouver étrange qu'une nouvelle démo sorte maintenant alors que le jeu est en magasin depuis quelques semaines. En fait, les deux missions de cette deuxième démo sont là pour montrer la diversité des actions dans les niveaux suivants.
Le prince bénéficie de nouveaux combos, afin de se débarrasser avec style de plusieurs combattants à la fois. On ne passe pas son temps à tuer du mort-vivant en boucle comme le laissait penser la première démo, on marche aussi sur les murs pour enclencher des mécanismes ou éviter des pièges mortels.



DVD

The Settlers Heritage of Kings

Genre : Stratégie à l'époque médiévale
Développeur : Blue Byte
Éditeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : www.thesettlers.com
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

Si vous n'avez jamais aimé The Settlers III ou IV, donnez une nouvelle chance à la série avec ce nouvel épisode. En effet, les développeurs ont revu leur copie et ont repris les concepts du premier Settlers sans tenter de refaire l'histoire. Vous devez ramasser des ressources, puis les transformer avec différents corps de métier afin de rendre votre colonie autonome. Tout en suivant l'arbre technologique, vous créez de plus en plus d'artisans spécialisés afin de construire des objets complexes. Ensuite, vous devez lever une armée pour défendre vos frontières ou vous étendre s'il vous manque des ressources importantes. Le jeu est maintenant en 3D, ce qui demande un temps d'adaptation si vous avez connu les précédents épisodes. L'action se passe au Moyen Âge et le scénario vous demande de vous battre face aux autres royaumes afin de reconquérir le trône. Deux missions sont disponibles : le tutorial afin de découvrir la nouvelle interface pour diriger les colons et une mission normale pour découvrir la campagne.



Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD



The House of the Dead III

Genre : Shoot
Développeur : AM2
Éditeur/Distributeur : Sega
Site Internet : www.sega-europe.com/fr/Game/35.htm
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0b
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0b

En résumé

Si vous ne connaissez pas la série, The House of the Dead vous permet de vous défouler en tirant sur les morts-vivants se trouvant sur votre chemin. On imagine facilement la borne d'arcade avec le fusil à pompe pour faire plus vrai. Le personnage avance tout seul et on vous demande juste de viser vite et bien. Ce troisième épisode permet de jouer en coopératif et propose plusieurs itinéraires pour finir la mission. La démo vous donne un bon aperçu de ce qu'on attend de vous et vous propulse dans une base remplie de zombies et cadavres.

DVD

Star Wolfes

Genre : Stratégie/RPG
Développeur : Xbow Software
Éditeur/Distributeur : Micro Application
Site Internet : www.starwolves-game.com
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Je préférais Terminal Reality à l'époque de Terminal Velocity ou Fly !. Aujourd'hui avec la série des Bloodrayne, on se retrouve avec un gameplay pas top et on se met à regretter certains jeux. Certes, l'héroïne Rayne, mi-femme mi-vampire, fait concurrence à Lara Croft pour ses formes généreuses, mais les combats restent un peu fouillis. Après une cinématique assez longue, la démo nous propose de visiter un manoir avec évidemment un boss à la fin du niveau. On peut effectuer des combos afin de tuer les ennemis avec style, mais le clic frénétique sur l'attaque principale fonctionne assez bien.



Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



WAR TIMES
EUROPEAN FRONTLINE
Le sort de l'Europe est entre vos mains !
Revivez toutes les plus grandes batailles historiques de la Seconde Guerre Mondiale en rejoignant les rangs de l'Allemagne, de la Grande Bretagne, des USA ou de l'URSS. Chaque nation est différente et bénéficie d'une stratégie d'attaque et de défense unique. Toutes les campagnes sont basées sur des événements réels historiques, amenant aux combats un réalisme inégalé.
www.mc2france.com
mc2
Legend Studios
12+
www.pegi.info
© 2005 MC2-Microids / Legend Studios SL All Rights Reserved. Published by MC2. Developed by Legend studio.

CD-Rom sommaire DVD-Rom

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

UEFA Champions League 2004/2005

Genre : Football
Développeur : EA Canada
Éditeur/Distributeur : EA Sports
Site Internet : www.uefachampionsleaguegame.ea.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0b

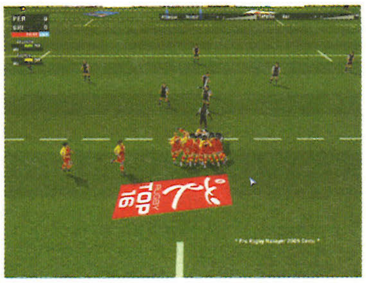
En résumé

Ce jeu de football vous permet de prendre en main l'un des 239 clubs, issus des meilleurs clubs anglais, allemands, espagnols, italiens ou français. Une cinquantaine de missions vous sont proposées tout au long de la saison et les fans ne se gêneront pas pour commenter les résultats de votre club sur une radio spéciale. Vous entraînez le club de Chelsea dans la démo. Votre prochain match se déroule contre le Bayern de Munich et votre mission consiste à marquer un but dans les dix premières minutes, sans en encaisser un seul. Selon les objectifs réussis, vous obtenez une prime vous permettant d'améliorer le quotidien du club.



DVD

Pro Rugby Manager 2005



Genre : Gestion d'une équipe de rugby
Développeur : Cyanide Studio
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.prorugby-manager.com
Config minimum : Windows 98/2000/Me/XP, CPU 800 MHz, 196 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 98/2000/Me/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Après Cycling Manager, Cyanide se lance dans le management d'un club de Rugby avec Pro Rugby Manager. Voici donc la seconde version, permettant de retrouver les clubs de la saison 2005. Comme toujours, on a droit à un nouveau moteur graphique, une base de données encore plus complète et plus de choix dans le management. La grande nouveauté reste la possibilité de visionner les matches en 2D, afin de mieux analyser les tactiques.
La démo vous permet de gérer le club de Perpignan, à mi-saison.
Vous pouvez ainsi étudier les matches précédents, les finances du club et gérer la santé des joueurs.

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION AUDIO :
- Répertoire \AUDIO
- iPod2PC 1.01
- MiniLyrics 3.2.1245
- floAt's Mobile Agent 2.1
- Image Dupeless 1.6.2

LA SECTION INTERNET :
- Répertoire \INTERNET

LA SECTION UTILITAIRES :
- Répertoire \UTILITAIRES
- Acrobat Reader 6.0
- EasyPOD 0.9d

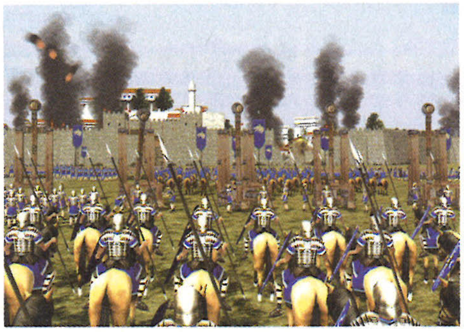
LA SECTION DRIVERS :
- Ati Catalyst 4.11 pour Windows 98/Me
- Ati Catalyst 5.1 pour Windows 2000/XP
- Nvidia Forceware 66.94 pour Windows 98/Me
- Nvidia Forceware 66.93 pour Windows 2000/XP



PAINKILLER



ENEMY TERRITORY



ROME TOTAL WAR

LA SECTION JEUX :
- Répertoire \JEUX
- Enemy Territory
- Enemy Territory 1.02
- Enemy Territory Fortress
- 3 vidéos Boiling Point

LA SECTION PATCHS :
- Répertoire \PATCHS
- Patch 1.01 pour Battle for Middle Earth
- Patch 1.61 pour Painkiller
- Patch 1.2 pour Rome Total War
- Patch 1.2 pour Shade Wrath of Angels
- Patch 1.2 pour Star Wars Battlefront
- Patch 1.1.0.0 pour Xpand Rally

LA SECTION WALLPAPERS :
Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.


HIP GAMES PRESENTE
STOLEN
RIEN N'EST HORS D'ATTEINTE !
Réalisez des cambriolages de haut vol !
Combattez avec des armes high-tech et des gadgets ultra modernes
dans un monde gigantesque et ultra réaliste.
PlayStation.2
PC CD ROM
XBOX
xbox.com
12+
www.pegi.info
TM & © 2004 - 2005 Hip Interactive Inc. All Rights Reserved. Stolen © Hip Interactive Europe. All rights reserved. Hip Games and the Hip Games logo are trademarks of Hip Interactive in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, (R). Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/ or other countries and are used under license from Microsoft. All other properties are trademarks of their respective owners.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Fumble, Gruth, C_Wiz, Yavin : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Révélation

Je vous écris pour vous dire que j'ai enfin compris d'où venait le surnom de « Caféine ».

Maxime

Et ça vous déboîterait la mâchoire d'en faire profiter les autres ?

Boucles fruitées

Dans votre dossier sur la musique dans les jeux vidéo, parmi la myriade de softs dont vous avez parlé, vous avez oublié Fruity Loops (www.fruity-loops.com) qui est très convivial, puissant et payant (mais ça, c'est moins cool). Bref, je tenais à le signaler car ce programme déchire et il plaira à bon nombre de compositeurs en herbe ou pros.

AnteDiluvian

Ah ben, c'est gentil ça. Effectivement, j'avais dû me résoudre à ne pas parler de FL par manque de place. Vous faites bien de le mentionner, c'est effectivement un soft qui poutre. Dites, tant que je vous tiens, là, vous avez un peu de temps le mois prochain ? Vous y connaissez quelque chose en localisation et traduction de jeux ? Parce que vous voyez, j'ai un dossier à faire là. Et bon, je me disais : ça fait longtemps que j'ai pas pris de vacances...

C'est de toute beauté !

Ma question est toute simple : quand je lis dans le numéro 167 la pub pour Scrapland et que je vois : « GTA3 avec des robots – Joystick », d'un coup je m'interroge. Où ai-je bien pu lire cette phrase dans un précédent Joystick ? Après recherche, les seules phrases en rapport avec GTA3 ont, certes, toutes pour sens de dire que Scrapland est une sorte de GTA3 avec des robots dedans mais aucun « GTA3 avec des robots ». Alors, je m'interroge tout de même un peu... Les éditeurs ont-ils le droit de vous citer dans leurs publicités ou à l'arrière de leurs boîtes de jeu sans votre accord ?

JDaM

Ah, les fameuses « accroches » de nos amis les éditeurs. Eh bien, c'est très simple en fait. La réponse à votre question est : non, ils n'ont pas le droit de citer Joystick sans notre autorisation, et encore moins d'en modifier le sens ou de les sortir de leur contexte. Mais bon, ça ne les empêche pas d'essayer, hein. Sinon, ce ne serait pas drôle. Il y a cependant une méthode très simple pour démasquer les pubs de jeux qui tentent de vous faire prendre des vessies pour des lanternes. Dans l'exemple qui nous occupe, si l'éditeur n'a réussi à mettre en exergue que la morne phrase « un GTA3 avec des robots », c'est qu'on est probablement en présence d'un jeu... hum... « moyen » ? Moi aussi quand je veux, je peux rester évasif.

Osons !

Cher Faskil, je te tutoie, pardonne-moi. Mais depuis le temps que je te lis, il m'est difficile de ne pas opter pour la familiarité. Dans le n°167, tu as eu la chance de tester la beta-version du jeu Playboy : The Mansion. Une des illustrations de ce test présentait une jeune fille, ventre plat et poitrine rebondie (mais pourquoi dans la vraie vie les proportions de ces deux parties de notre anatomie ont-elles tendance à être inversées ?). Tu ajoutes sous la photo : « Un jour, il faudra qu'on teste ça en couv' de Joy ». J'ai envie de te dire : chiche ! Mais uniquement si tu nous mets Vin Diesel en string le mois suivant.

Bénédicte

Chère Bénédicte, n'ayant pas eu pour ma part la chance de lire régulièrement votre prose, je ne me permettrai pas autant de liberté avec la deuxième personne du singulier. Je prends néanmoins bonne note de votre suggestion et je m'en vais de ce pas la soumettre au reste de l'équipe. Quelque chose me dit qu'il est fort probable que Joystick soit le premier magazine à faire très bientôt la couv' sur un chef de rubrique pendu à un string.

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Il n'y a pas de miracle

Bonjour, je regarde souvent les comparatifs de cartes graphiques et je voulais savoir à combien d'images par seconde à peu près un jeu est-il jouable ?

Julien

C_Wiz me souffle que tout est une question de feeling personnel, mais que globalement il faut compter un minimum de 20 images/seconde pour ne pas ressentir la nausée. Enfin, ça dépend. Avec House of the Dead III (testé dans ce numéro), un gros framerate n'y changera rien.

Et maintenant, un truc utile

Je me rappelle d'un utilitaire dont vous aviez parlé dans un très vieux Joystick, c'était un programme qui simplifiait le contrôle des véhicules de Tribes II. Si vous pouviez me redonner le nom de ce programme, ce serait super sympa.

Vlad

Mon ami Dr.Loser me signale qu'il s'agit probablement de PiloteMod et que vous pourrez le récupérer ici : www.tribalwar.com/rdb/index.php?fileid=232. Oh, mais de rien. Non, non, y'a pas de vanne, pas de remarque désobligeante. Juste un coup de main sincère et désintéressé. Mais c'est bien parce que je viens de boucler, juste là, à l'instant.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT BP2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Copain

Quand je joue sur Internet à Halo, je suis obligé de tirer à côté des ennemis pour les toucher. Je crois que ça s'appelle le Bullshit. Comment on s'en débarrasse ?

Florian

Cher Florian, je pense surtout que vous tentez de justifier vos scores pitoyables par des excuses qui ne le sont pas moins. Cela ne s'appelle pas le « Bullshit », mais la « Lose ». Pour ce qui est de s'en débarrasser, par contre, je n'en ai pas la moindre idée. Mais souffrant moi-même du problème, je serais ravi de suivre l'avancée de vos recherches.

patches

par Tbf

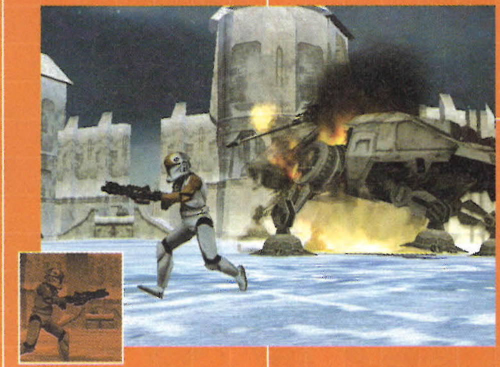
Depuis quelques années, les patchs ne se contentent plus de corriger les erreurs du produit à sa sortie. Ils permettent de terminer le multijoueur et de rajouter du contenu pour le plus grand plaisir des fans. Qui ont quand même acheté un produit pas fini, mais bon... Ne soyons pas trop mauvaises langues. Le problème : la taille de ces patchs explose, certains ne seront donc jamais sur les CD...

Painkiller

_ Patch 1.6.1_

À l'occasion de l'entrée de Painkiller au CPL, de nouvelles cartes multijoueur ont été ajoutées au jeu. Vous pouvez maintenant trancher de l'adversaire avec les niveaux multi de l'extension Battle out of Hell ainsi que d'autres créés spécialement par Ritual. Vous profitez également de deux nouveaux modes de jeu : Capture the Flag et Last Man Standing que les habitués du frag connaissent déjà. Comme l'extension bidouillait déjà le moteur graphique et réseau de Painkiller, cette mise à jour permet à tout le monde d'en bénéficier. Tout ceci explique la taille phénoménale de ce nouveau patch : 339 Mo alors que la version précédente faisait seulement 90 Mo.





Star Wars Battlefront

_ Patch 1.2_

Depuis la sortie de ce sous-BF 1942 dans l'univers de Star Wars, les développeurs ont tenté de corriger les plus gros problèmes. Cette mise à jour équilibre les différentes races en modifiant les points de vie des unités ou le temps de recharge des armes. On notera aussi que l'invincibilité après une mort possède un compte à rebours et qu'elle peut être stoppée d'un simple coup de pisto-laser. Un nouveau niveau a été ajouté dans la version 1.11 afin de se balader dans les couloirs du palais de Jabba.

Xpand Rally

_ Patch 1.1.0.0_

Cette mise à jour propose enfin une option pour réduire l'effet de poussière lors des courses. Mine de rien, cela réduit considérablement le lag en multijoueur. Le serveur dédié a également été amélioré niveau performances. De plus, les développeurs pensent aux fans en améliorant d'une part l'éditeur ChromED et d'autre part en facilitant l'insertion des mods dans le jeu.



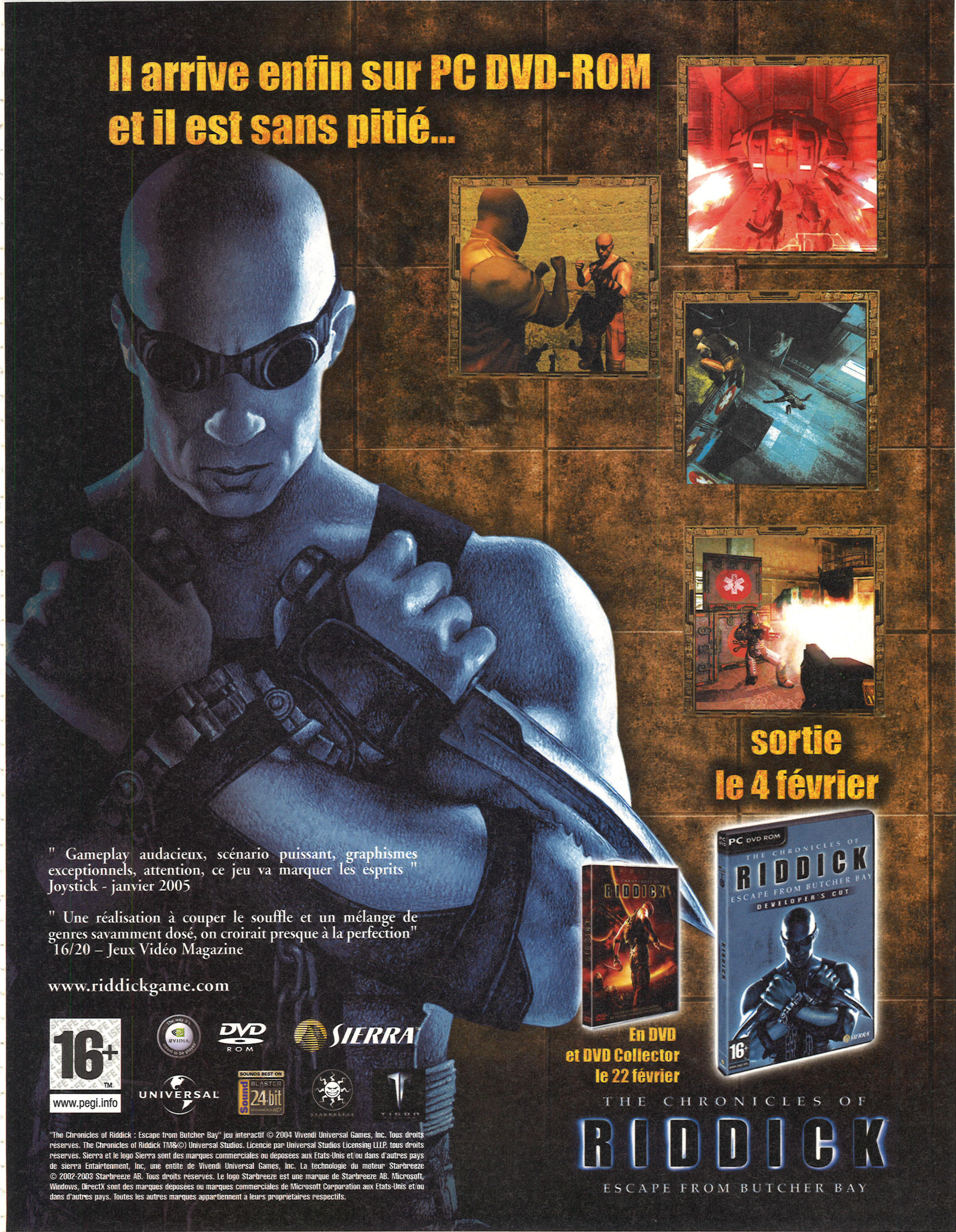


Battle for Middle Earth

_ Patch 1.01_

Comme tout jeu de stratégie qui se respecte, BFME propose trois nouvelles cartes multijoueur et des corrections afin d'empêcher la triche en cours de partie. Afin d'équilibrer les différents camps, les unités Dummer Trolls peuvent maintenant se régénérer quand elles atteignent le niveau 2. Les catapultes du Mordor et les Ents font également plus de dégâts. Vu la difficulté d'équilibrer les unités d'un RTS, je vous prédis d'autres changements du même genre dans les prochains mois. Notez aussi l'apparition d'un outil afin de modifier votre liste de contacts. Un coup de CTRL + ENTER et vous le faites apparaître en pleine partie ou sur la page des menus.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs


Il arrive enfin sur PC DVD-ROM
et il est sans pitié...
sortie
le 4 février
" Gameplay audacieux, scénario puissant, graphismes exceptionnels, attention, ce jeu va marquer les esprits "
Joystick - janvier 2005
" Une réalisation à couper le souffle et un mélange de genres savamment dosé, on croirait presque à la perfection"
16/20 – Jeux Vidéo Magazine
www.riddickgame.com
PC DVD ROM
THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY
DEVELOPER'S CUT
En DVD
et DVD Collector
le 22 février
16+
www.pegi.info
DVD
ROM
SIERRA
UNIVERSAL
SOUNDS BEST ON
Sound BLASTER 24-bit
THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY
"The Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay" jeu interactif © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. Tous droits reserves. The Chronicles of Riddick TM&©) Universal Studios. Licencie par Universal Studios Licensing LLLP. tous droits reserves. Sierra et le logo Sierra sont des marques commerciales ou deposées aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays de sierra Entairtenment, Inc, une entite de Vivendi Universal Games, Inc. La technologie du moteur Starbreeze © 2002-2003 Starbreeze AB. Tous droits reserves. Le logo Starbreeze est une marque de Starbreeze AB. Microsoft, Windows, DirectX sont des marques deposées ou marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques appartiennent a leurs proprietaires respectifs.





Nouveau Dimension™

XPS

- Processeur Intel® Pentium® 4 630 avec Technologie HT (3.00 GHz, 2 Mo L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Edition Familiale
- Chipset Intel® 925X Express
- 512 Mo PC-4200 Bicanale DDR2 533MHz
- Disque Dur 160 Go SATA
- Moniteur non inclus
- NVIDIA® GeForce™ 6800 PCI-E 256 Mo DVI/Sortie TV
- Carte son Sound Blaster® Audigy® 2
- Lecteur DVD-ROM 16X
- Garantie 1 an sur site J+1
- Microsoft® Works 7.0

1.086€ HT **1.299€ TTC**

Réf. PPFR5-D03XP5

Extensions conseillées	TTC
• Garantie 3 ans sur site J+1	178€
• Microsoft® Office Edition PME 2003	347€
• Appareil numérique Fuji Fine Pix A330	175€

BOILING POINT : ROAD TO HELL BOILING POINT

Vous êtes Saul Meyers, un ancien de la Légion Étrangère récemment revenu à la vie civile. Vous êtes très occupé à savourer votre nouvelle existence de jeune retraité, quand soudain la sonnerie du téléphone vous tire de votre torpeur éthylique : c'est le rédac' chef du journal où travaille votre fille Lisa, il a quelque chose de très important à vous dire. Déjà, par principe, vous avez envie de lui refaire le sourire à coups de rangers pour lui apprendre à faire moins de bruit quand vous dormez, mais le bougre a une bonne raison de vous réveiller : votre gamine a disparu, on pense qu'elle est retenue prisonnière quelque part en Colombie. Ah bravo ! On fait la fière, on refuse d'écouter son vieux papa, on se

Alors que les développeurs du fantomatique S.T.A.L.K.E.R. n'en finissent plus de le terminer, une équipe d'anciens collègues à eux devenus leurs concurrents nous présente une alternative crédible : Boiling Point : Road to Hell (anciennement Xenus). Comme par hasard, il s'agit aussi d'un audacieux mélange entre shoot militariste et RPG non linéaire. Une nouvelle révolution serait-elle en marche en Ukraine ?



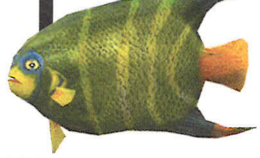
Un peu de brutalité dans un monde de finesse !

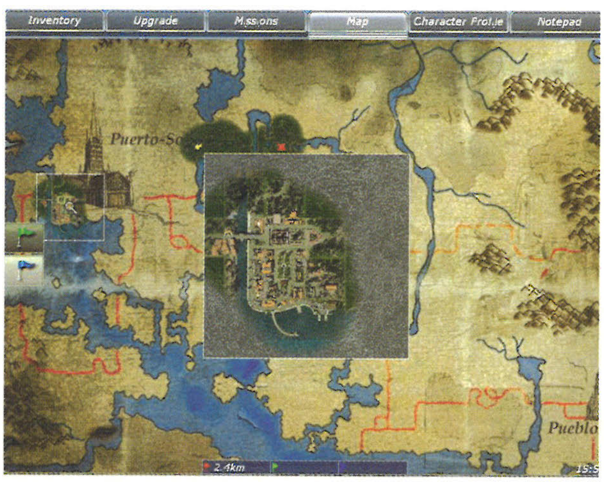


Holà amigos, il fait bien trop chaud ! Allons faire la sieste.

prétend « journaliste totale », voilà le résultat ! Cette tête de mule refusait de vous écouter, elle n'a jamais voulu faire comme tout le monde : et vas-y que je pars enquêter sur le terrain au lieu de rédiger mes articles avec Google, que je rencontre des vrais gens sur place quand je pourrais inventer des interviews bidons, que je cherche des sources bien renseignées alors qu'il suffirait de paraphraser les collègues de France 2 et Libération… Tout ça pour quoi ? Bingo ! Se faire enlever par un baron de la drogue ! Félicitations mademoiselle « déontologie », voilà où ça t'a mené tes grandes idées sur la liberté de la presse ! Maintenant à cause de toi il va falloir que le public s'émeuve et signe des pétitions, que les présentateurs du 20 heures se mettent à compter gravement les jours de détention, que des ministres s'indignent devant les caméras, quel bordel ! Mais que faire ? Peut-être que vous devriez verser des commissions astronomiques à des intermé-

PAR atomic





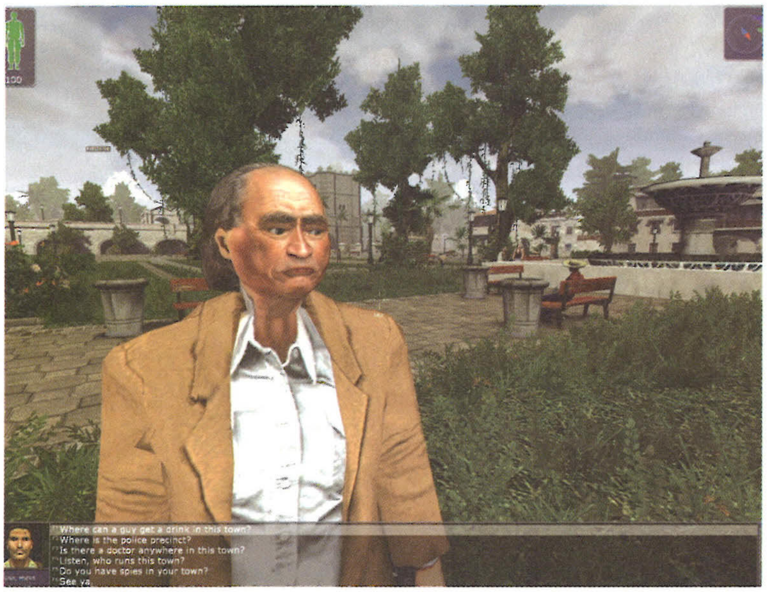
La carte du jeu semble très pratique, avec un zoom et le marquage automatique des objectifs.

GENRE : AVENTURE/ACTION DANS UN MONDE GIGANTESQUE
ÉDITEUR : ATARI
DÉVELOPPEUR : DEEP SHADOWS/UKRAINE
SORTIE PRÉVUE : JUIN 2005

Quand FAR CRY…



…rencontre MORROWIND



Les conversations devraient tenir une place importante dans l'aventure.



diaires louches qui vous promettent de ramener le corps en bonne santé ? Eh bien non, pas de ça pour vous ! En bon légionnaire vous décidez de prendre les choses en main et de les régler à votre façon, c'est-à-dire de vous rendre sur place et de tuer tout le monde.

Liberté, j'écris ton nom

Seul problème : la Colombie, c'est grand. L'aire de jeu de Boiling Point fait 625 km², soit un carré de 25 kilomètres de côté. Ça peut paraître peu, mais c'est un carré très très compliqué, tout plein d'arbres, de falaises, de sentiers oubliés, de rivières sauvages et de guérilleros à l'hygiène approximative. Si vous tenez vraiment à fouiller chaque recoin et à buter tous les habitants, va falloir prévoir un gros paquet d'heures. En effet ici on ne joue pas dans des niveaux classiques tout riquiquis, des longues séries de tunnels entrecoupés d'espaces ouverts, façon Half-Life 2 ou même Far Cry. Non, cette fois toute la zone est explorable librement, on peut vraiment aller partout. Un peu comme dans un Morrowind, sauf que grâce à un streaming bien programmé, on n'est pas obligé de se taper trente secondes de loading tous les 500 mètres. En fait, il n'y a aucun chargement, jamais, y compris quand on rentre dans une maison et qu'on commence à faucher des trucs au hasard juste pour voir si c'est possible. La portée visuelle maximale est d'un kilomètre, ce qui est très honorable, le moteur graphique s'efforçant d'afficher les montagnes d'abord, puis les objets plus petits aussi vite que votre ordinateur le permet. Évidemment, plus on se déplace rapidement, plus c'est difficile, mais en principe la « bulle d'événements » autour du joueur doit toujours faire plusieurs centaines de mètres de diamètre. Techniquement, ça pose pas mal de problèmes et ceux qui ont joué à GTA : Vice City savent à quel point il est pénible de voir des voitures qui disparaissent dès qu'elles sortent brièvement du champ de vision... Mais Boiling Point semble capable d'éviter cet écueil, même s'il faudra attendre la sortie du jeu pour voir comment il se comportera sur une configuration modeste.

Ça tombe bien, j'avais comme une petite soif !





En route pour l'enfer

Vous débarquez donc un beau matin dans la bonne ville de Puerto Sombra, là où votre fille a été vue pour la dernière fois, avec comme seule piste le nom de son contact local. Autour de vous des passants ordinaires vaquent tranquillement à leurs occupations quotidiennes : ils

Ça vous suffira ou vous avez besoin d'encore plus gros ?





Dans la version finale, on ne pourra pas trimballer plus de quelques dizaines de kilos de matériel.



déambulent paisiblement dans les rues, discutent de la pluie et du beau temps, lisent le journal, traversent sans regarder, se font écraser par des camions... Au début, votre connaissance du pays sera très sommaire, mais en visitant les environs et en discutant avec la populace, vous pourrez éclaircir peu à peu la carte du monde. Celle-ci est très bien faite, avec des drapeaux colorés pour marquer les endroits importants et une petite loupe permettant de distinguer chaque bâtiment d'une ville. Pour le reste l'interface rappelle celle de Deus Ex : quand on voit un objet, hop clic droit et il va dans l'inventaire. Pour parler à quelqu'un, hop clic droit aussi et ensuite on sélectionne les phrases qu'on souhaite prononcer, façon QCM. À vous de voir comment vous voulez mener la conversation, en gros les possibilités de dialogue vont de « Bonjour mon brave, pourriez-vous m'indiquer la direction du troquet le plus proche afin que je m'hydratasse le gosier ? » à « File-moi ton blé ou je te crève le bide ». Comme dans un RPG, on a une feuille de personnage avec des statistiques qui évoluent en fonction de l'expérience acquise. Le système de progression fait penser à celui de la série Elder Scroll : plus on emploie une compétence, plus elle augmente. Donc au début on est nul, mais si on court partout en sautillant comme un naze et qu'on traverse les rivières à la nage avec une enclume sur le dos, à force on se muscle et on gagne des points de force. Ou bien on coule comme une pierre, ça arrive. Ou on se fait bouffer par les piranhas, mais là c'est vraiment pas de bol.

Ma Toyota est fantastique



Faire le beau à courir dans la pampa ça va cinq minutes, mais au lieu de bouffer de la poussière comme un vulgaire pue-la-sueur, vous devriez plutôt faire comme les gens civilisés : achetez un 4x4 rose, décorez-le avec des gadgets de bon goût et roulez à tombeau ouvert en ville et sur les petites départementales montagneuses. C'est très important : n'oubliez jamais que vous êtes un sale gringo pété de pognon et qu'il faut assumer votre statut social auprès des populations indigènes. Et si vous voyez des trucs bizarres sur la route, par exemple des voitures en feu, ou un blessé qui se vide de son sang sur le bitume, n'hésitez pas : dans le doute, accélérez !



Oui, vous pouvez essayez de voler ces engins-là. Mais va falloir être très doué.

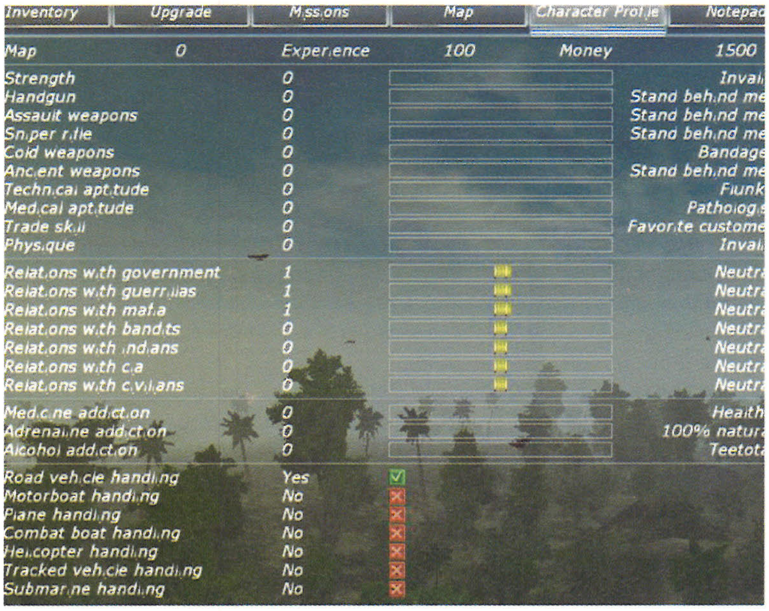
10 points de bonus si en plus vous avez la présence d'esprit de klaxonner comme un taré. En effet, vos vieux réflexes de conducteur parisien peuvent ici vous sauver la vie, car les sympathiques villageois locaux ont parfois tendance à abattre des arbres en travers du chemin, à dépouiller les voyageurs imprudents qui s'arrêtent et à abandonner leurs cadavres dans la jungle. Alors n'hésitez pas à faire un peu de hors-piste, de toute façon si vous restez peureusement sur les sentiers balisés vous allez passer à côté de pas mal d'endroits intéressants.

Mieux que le Paris-Dakar

Les explorateurs intrépides auront ainsi à leur disposition des tas de véhicules très différents : des bateaux pour remonter les rivières, des avions, des hélicos, des tanks et même des sous-marins ! Je ne sais pas pour quelle raison les concepteurs ont jugé utile d'inclure des submersibles dans Boiling Point, mais un jeu où on peut piloter un bathyscaphe ne peut pas être totalement mauvais. Par contre, il n'y a que les bagnoles ordinaires qui seront utilisables d'entrée de jeu, pour chaque autre type d'engins il faudra d'abord lire des manuels techniques pour assimiler la théorie, puis trouver un

Petit, petit, petit... Allez, viens, approche...





Y a encore des petits problèmes avec la feuille de personnage, mais voilà qui permet de s'en faire une idée.



Si vous avez la flemme de grimper là-haut vous pouvez toujours traverser à la nage…

instructeur assez inconscient pour accepter de monter avec vous et vous enseigner la pratique. Après avoir froissé de la tôle, il faudra trouver un mécanicien outillé pour faire des réparations, sans parler de l'entretien ordinaire : refaire périodiquement le plein d'essence ou changer les pneus crevés. Bien sûr si vous voulez passer pour un péquenot, vous pouvez vous contenter de prendre le bus ou le taxi, mais n'oubliez pas que dans ce jeu les véhicules sont bien plus que de simples moyens de transport : leur coffre peut stocker du matériel et certains sont équipés de mitrailleuses.



Petites guerres entre amis

Oui parce qu'il faut quand même que je vous dise, de temps en temps vous risquez d'être obligé de tirer sur des gens. L'arsenal prévu pour ça est impressionnant, il y a tellement de flingues qu'on se croirait au Texas. Non seulement on pourra perforer son prochain avec les habituels M16, FAMAS, Steyr Aug, Dragunov, Kalashnikov, Uzi, Desert Eagle et j'en passe, mais aussi avec des ustensiles plus discrets comme l'arbalète ou le poison, ou passer aux choses sérieuses et tout faire péter avec lance-grenades et RPG. Je vous épargne la liste complète mais sachez juste qu'en plus de la vingtaine de pétoires de base, vous aurez accès à des munitions spécialisées, comme par exemple des balles subsoniques pour les tirs silencieux, ou des projectiles perce-blindage pour dilapider les petits malins qui s'habillent en kevlar. Comme si ça ne suffisait pas, il y aura aussi des accessoires divers et variés pour customiser les performances du matériel (portée, poids, cadence de tir, puissance, précision, niveau d'usure…). Et bien sûr il y aura quelques gâteries, du genre gros tromblon à six tubes rotatifs boulonné sur l'arrière d'une camionnette. Prix de l'originalité : on pourra aussi bombarder les gens avec des pots de confiture, une arme redoutable sous ces latitudes puisque les malheureux ainsi aspergés seront assaillis de nuées d'insectes voraces avant même d'avoir eu le temps de se lécher les doigts.



Bien sûr, le jeu gère la météo et le cycle jour/nuit.



L'abus d'alcool tue

Nietzsche avait l'habitude de dire « Tout ce qui ne me tue pas me rend plus fort ». Boiling Point vous permettra de tester la validité de cette affirmation, par exemple en expérimentant les effets débilitants des drogues dures, ou bien le caractère hautement fortifiant d'une amputation des deux jambes. Ça ne tue pas, mais si ça améliorait les performances athlétiques ça se saurait : les sportifs n'auraient plus besoin de se gaver d'anabolisants. Vous pourrez le constater très facilement grâce à une simple visite aux bistrots de Puerto Sombra. On commence par quelques tournées générales de la tequila maison, avec l'intention de bourrer la gueule des truands locaux pour mieux leur tirer les vers du nez. Mais en fait de verres dans le nez, c'est rapidement vous qui vous retrouvez avec la vue



Il y a un choix d'armes assez impressionnant.





C'est quand même pas souvent qu'un FPS solo permet de piloter des hélicos.



brouillée par des taches de couleur floues, incapable de marcher droit parce que les touches du clavier sont inversées aléatoirement à des intervalles irréguliers. Stupéfaction : vous êtes un ancien militaire et malgré ça il va falloir sérieusement travailler votre compétence « alcoolisme » pour ne pas être déchiré par la première gorgée de la gnôle qu'ils boivent ici. Et si en faisant le malin à la sortie du bar vous vous tirez une balle dans le pied, vous découvrirez au passage que la localisation des dégâts est prise en compte : vous n'aurez plus qu'à claudiquer lamentablement jusque chez le toubib le plus proche pour qu'il vous rafistole. Bien sûr, si vous avez trop honte, vous pouvez aussi vous faire une injection de morphine et simplement attendre que ça passe tout seul... Mais attention : toutes les drogues du jeu comportent un risque de devenir accro, y compris la bibine, et les crises de manque n'aident pas vraiment à stabiliser votre visée.

Une vie sociale trépidante

Pour atteindre votre objectif principal (retrouver cette idiote de Lisa), il va falloir identifier ses ravisseurs. L'enlèvement étant un peu le sport national en Colombie, va y avoir du boulot. S'agit-il d'une simple demande de rançon, pour le fric ? Ou peut-être plutôt de la neutralisation d'une fouineuse qui en savait un peu trop... Mais tout le monde a des secrets inavouables dans ce pays. S'agit-il de la mafia locale, dont les activités de production et d'exportation de drogue ont rendu le pays si célèbre ? Ces gens-là ont les moyens d'acheter n'importe qui au gouvernement. Peut-être un officiel haut placé risquait-il d'être compromis par les enquêtes d'une journaliste trop curieuse... Ou encore la CIA, dont les espions surveillent tout. Peut-être au contraire que c'est un coup de la guérilla marxiste, omniprésente dans les campagnes, qui aurait pris des mesures radicales pour protéger ses opérations. Ou peut-être était-ce un des nombreux bandits indépendants qui infestent les routes ? Il y a aussi les Indiens... Plutôt mystérieux, un peu le même genre que ceux qui passent leur temps dans les couloirs du métro parisien à faire du bruit en soufflant dans des tuyaux, sauf que ceux-là sont cachés au milieu de la forêt équatoriale, dans des pyramides. Et quand ils ont des visiteurs, au lieu de leur casser les oreilles en réclamant des sous, ils les attrapent pour leur manger le cœur. Mais sinon,



Mmmh... O.K. c'est bon, le moteur physique fonctionne.



c'est la même chose. Et puis il y a aussi des tas de civils ordinaires, mais ils ne sont pas assez bien armés pour qu'on prête attention à eux. Votre réputation vis-à-vis de chacune des différentes factions évolue en permanence en fonction de vos actes, des interactions entre les groupes et des distances. Concrètement si vous dessoudez quelques soldats, ça va faire bien plaisir aux FARCs, alors que les militaires vont vous en vouloir. Mais s'il s'agit d'un petit meurtre discret, ponctuel, assez banal somme toute, seuls les témoins directs vous en tiendront rigueur et globalement le reste du pays s'en foutra complètement.

Road to incertitude

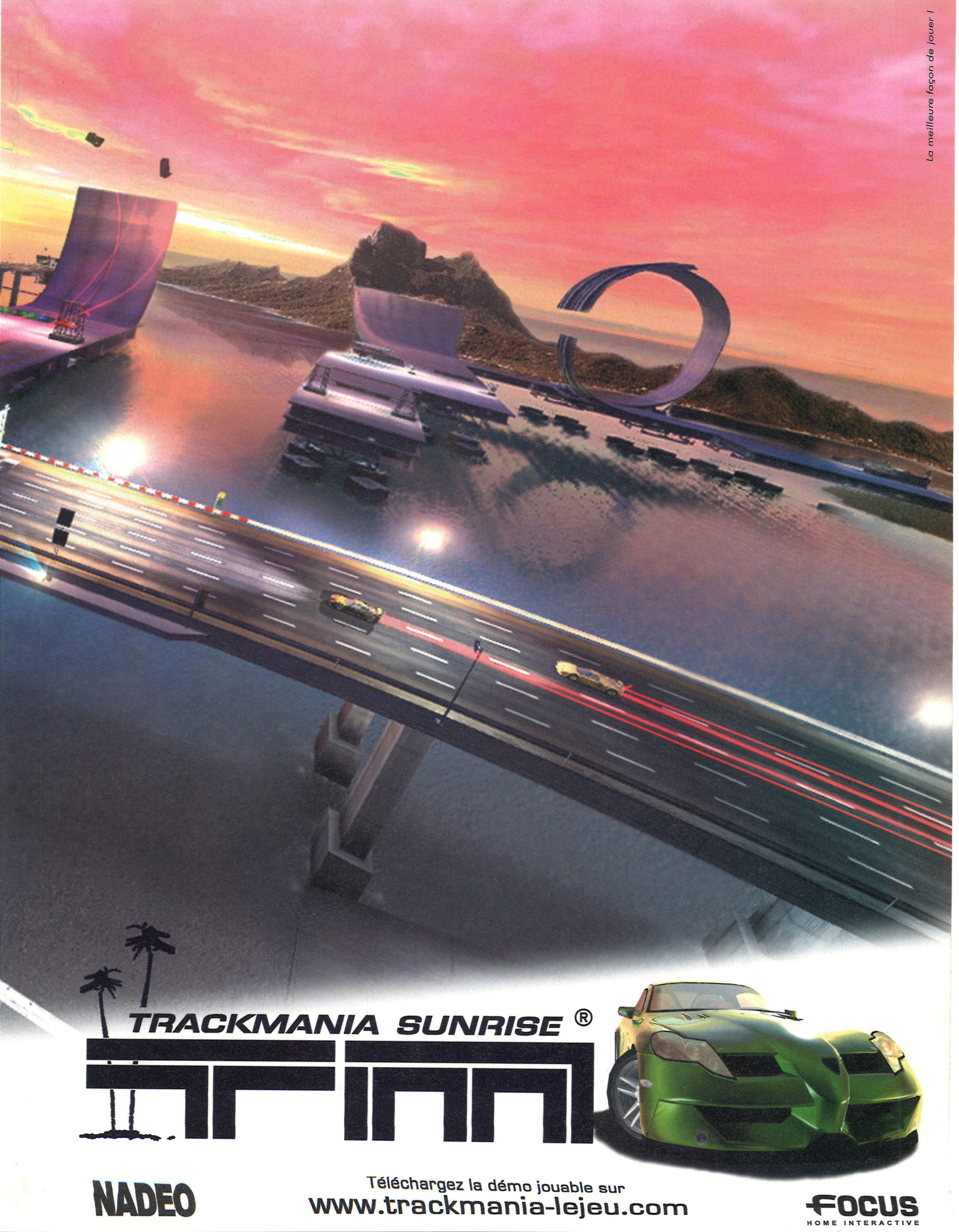
En fait, Boiling Point est tellement riche que la version alpha avec laquelle j'ai pu jouer quelques heures ne permettait que de se faire une vague idée du concept général : une sorte d'énorme FPS/RPG avec des influences aussi variées que GTA, Morrowind, Jagged Alliance, Deus Ex ou Operation Flashpoint. Un jeu dans lequel on peut conduire plein de voitures, se faire bouffer par des animaux sauvages, défendre la bannière étoilée et les intérêts américains en travaillant pour l'Agent Johnson, ou au contraire aider Fidel Guevara, son voisin du dessous qui l'espionne du matin au soir et cherche des camarades courageux pour renverser la dictature impérialiste. Un jeu comportant des missions d'espionnage avec micro directionnel et photo au téléobjectif, mais aussi des artefacts inconnus et des massacres aux commandes d'hélicoptères d'assaut. Mais est-ce qu'à l'arrivée cet énorme machin va fonctionner correctement ? C'est pas gagné. Régler le gameplay d'un projet aussi vaste, offrant autant de liberté, va être très difficile : impossible pour l'instant de savoir si la mayonnaise va prendre. Reste qu'en terme de possibilités, le potentiel de Boiling Point est explosif.



Conduisez à toute vitesse sur les circuits les plus spectaculaires du moment !
Addictif en Solo comme en Multijoueurs, TrackMania Sunrise possède un contenu ludique énorme et incroyablement fun avec de nombreux modes de jeu et une variété exceptionnelle de circuits.
TrackMania Sunrise intègre également des outils de création, simples et intuitifs, comme son célèbre éditeur de circuits, pour une durée de vie sans limite !

PC CD

mcm


La meilleure façon de jouer !
TRACKMANIA SUNRISE®
NADEO
Téléchargez la démo jouable sur
www.trackmania-lejeu.com
FOCUS
HOME INTERACTIVE

ÉDITO

Écrire un édito est toujours un exercice délicat. Si l'inspiration agite les neurones, c'est l'affaire de trente minutes pour un résultat relativement intéressant. À condition que l'idée de départ soit valable, évidemment. Sans sujet potable, c'est plusieurs jours de procrastination pour finalement écrire un truc à l'arrache sur un bout de Word. Logiquement, ça donne un texte plat, insipide, qui raconte vaguement quelque chose dont 70 % (estimation gentille) des lecteurs se foutent royalement. Et puis, il y a les éditos où l'on a un vrai truc à dire, mais un poil trop gros pour que ça sorte facilement. Ça reste coincé au bout des doigts, les mains tremblotent parce qu'on n'est jamais certain des mots à employer, de la façon dont les phrases seront interprétées par telle ou telle personne. Souvent, ce genre d'édito ne parle pas de jeux vidéo « rigolos » mais de la vie, la vraie, celle qui sait être parfaitement stupide et cruelle quand elle le décide. Et du coup, bah c'est moins facile. Par exemple là, j'ai déjà pondu plus de mille signes pour ne rien dire. Simplement parce que je ne sais pas comment vous annoncez que Seb, Sébastien Hamon, nous a quittés. Il s'est éteint le vendredi 21 janvier 2005. Je réalise en écrivant ces lignes qu'une partie d'entre vous n'a pas la moindre idée de qui était Seb, mais j'avoue rédiger cet édito pour nos plus vieux lecteurs, qui se rappellent sans aucun doute de ses textes et de ses vidéos totalement décalées qu'il faisait pour le mag. Oui, je parle bien du Seb qui descendait en tutu dans le métro pour lâcher un « Chez nous à Joystick, les jeux vidéo c'est notre passion ». Ça me touche d'autant plus que j'étais moi-même à l'époque simple lecteur de Joy. Et en bon fanboy que je resterai toujours un peu, chaque rencontre avec Seb était pour moi un moment à part : non seulement je côtoyais un mec drôle et fourmillant d'idées, mais en plus je renouais pour un bref instant avec l'ado que j'avais été, celui qui lisait Joy au lieu de réviser ses cours et qui se lamentait à coup de « Pfff, ça doit être trop bien de bosser avec eux, dommage que ça soit impossible ». Seb, comme beaucoup d'entre nous, n'avait pas que cette facette positive, mais moi c'est celle que je veux garder et c'est aussi celle que retiendront tous les habitués qui ont grandi avec le mag. Joystick doit son identité à toutes les personnalités fortes qui ont contribué à remplir ses pages, mois après mois, année après année et Seb fut à ce niveau un des plus influents. L'équipe se joint à moi pour adresser ses plus sincères condoléances à sa famille et ses proches. Hé Seb, tu peux jouer de la harpe tranquille. Parce que chez nous à Joystick, les jeux vidéo, ça reste notre passion.

Caféine

Hommage

Vous trouverez sur le CD et le DVD un répertoire contenant quelques-unes des vidéos de Seb. J'avais également l'intention de publier de courts textes des anciens du mag, mais peu ont eu le temps de me répondre dans les délais. J'ai donc décidé de tout publier sur Internet si tout le monde est d'accord. N'hésitez pas à me contacter par mail pour avoir plus d'infos.

Y'a pas que l'été dans la vie



En gestation depuis près d'un an dans les studios russes d'Orion, Hellforces fait à nouveau parler de lui au travers… de quelques nouvelles captures d'écran. C'est original et ça ne nous oblige pas du tout à faire des claquettes pour vous parler du jeu. Tentons malgré tout d'en apprendre un chouïa de plus. Ce FPS horrifico-gore se propose de nous faire vivre une aventure capable de faire passer n'importe quel petit cœur sensible par la bouche de son propriétaire. On pourra y dégommer des camions entiers de zombies et autres créatures issues de l'esprit tordu des développeurs. Tout cela dans une aventure scénarisée sur un mouchoir de poche plié en huit. En gros, votre meilleur ami a mystérieusement disparu et vous vous retrouvez devant tout un tas de monstres à tuer. Voilà. Un canevas logique et cristallin. Ni vraiment beau ni vraiment moche, Hellforces semble tout de même atteint du syndrome « Action Man » donnant l'impression que tous les personnages sont entièrement réalisés en plastique. Reste que ça peut tabasser sévère si le gameplay prend le joueur par les tripes pour jouer au bilboquet avec. Une autre bonne raison d'attendre avec impatience le mois de juin.



Hors-jeu



Le football est vraiment un sport bien louche peuplé de gens super bizarres. Entre les joueurs qui se cognent pour un oui pour un non et les hooligans déchaînés capables de transformer un stade en véritable Beyrouth, plus rien ne nous étonne. Et pourtant… Tout récemment, un sympathique arbitre anglais est parvenu à sortir du lot autrement qu'en courant poursuivi par des « À mort ! À mort ! ». Lors d'un match amateur, tenaillé par une furieuse envie de tabasser un gardien de but un peu trop agressif, il s'est collé lui-même le carton rouge, s'expulsant du terrain au lieu de défoncer le crâne du malotru à coups de crampons. Il aurait justifié son geste en affirmant devoir montrer le bon exemple. En fait, il a surtout trouvé un excellent prétexte pour être le premier à attaquer la troisième mi-temps.

Vive le vélo



Après le virus sournois capable de rebooter un PC sans vous demander votre avis, celui en mal de communication qui balance un milliard de spams à tous vos contacts Outlook, voici le premier virus pour… bagnole ! C'est Kaspersky qui l'affirme. Le célèbre éditeur russe de logiciels anti-virus met en garde les possesseurs de Lexus contre la possibilité de voir l'ordinateur de bord infecté via un téléphone portable muni d'une connexion bluetooth. On ne connaît pas encore les implications possibles d'une telle malveillance, mais on imagine sans peine les conséquences désastreuses qui pourraient en résulter : accélérateur bloqué à 200 km/h, direction plus très assistée, freins désactivés, etc. Pire : l'indésirable pourrait carrément décider, dans un accès de sadisme ultime, de bloquer à jamais votre autoradio sur les Grosses Têtes.



Nos amis de la RIAAHAHAHA

Dans sa grande croisade contre le piratage, la RIAA vient à nouveau d'initier un paquet de procès contre des utilisateurs de réseaux P2P qui téléchargeaient illégalement du MP3. Pas de bol, un de leurs gros poissons s'est avéré, après enquête, être décédée depuis plusieurs semaines et, mieux encore, semble n'avoir jamais possédé d'ordinateur. La fille de la défunte a immédiatement réagi en dénonçant la méprise : « Ma maman n'a jamais su se servir d'un ordinateur, elle n'en a jamais eu chez elle. » Un peu embarrassé, le porte-parole des majors s'est contenté de déclarer qu'ils avaient manifestement dû commettre une petite erreur. Comme quoi, en les forçant un peu, on arrive encore à en tirer des signes d'intelligence.



C'était mieux avant

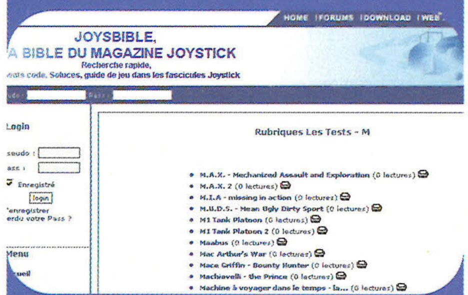


Crazy Taxi !



C'est un beau roman, c'est une belle histoire, c'est une romaaaance d'aujourd'huiiiii... Oui, oh ça va hein. Si on ne peut même plus se lâcher un peu. Bref, tout ce lyrisme pour vous parler d'un cupidon moderne. Ahmed Ibrahim est chauffeur de taxi à New-York, et le malicieux profite des nombreuses rencontres que génère son boulot pour mettre en relation les célibataires qui posent leur séant sur sa banquette arrière. Le service est totalement gratuit, mais réservé à quelques personnes triées sur le volant, euh, le volet. Pas question donc de profiter du taxi pour se trouver une poulette d'un soir, il faut être convenable et plaire à votre nouveau chaperon. L'idée cartonne et à force d'échanges de numéros de téléphone, quelques couples se sont déjà formés. Certains semblent même tenir le coup sur la longueur. Beau travail, Ahmed. Dommage qu'il n'ait pas tenté une carrière de pilote de ligne. Ça aurait bien boosté son rendement.

RÉVÉLATION 20:15



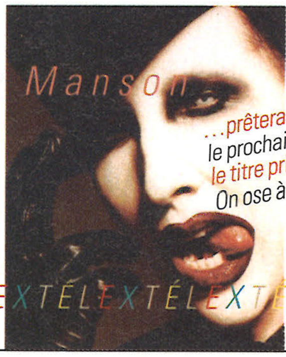
Et Frank s'adressa au Seigneur et lui dit : « Nom d'une loutre, ça fait une plombe que je fouille dans les booklets et je ne retrouve pas ce que je veux ! Et pour chercher une démo sur les CD, c'est même pas la peine ! » Et le Seigneur lui répondit : « Parle-moi mieux, voyou. Au lieu de te plaindre, un site Internet tu créeras, et plus jamais ceux qui recherchent des Soluces ou des Patchs ne se perdront dans l'immensité de Joystick. Tu l'appelleras la Joysbible et tous y accéderont, et se soumettront à sa Loi. » Frank écouta les paroles du Seigneur et se dit que décidément il fallait qu'Il arrête la picole, parce que The Archivist (http://perso.wanadoo.fr/darkdav77) existait déjà, avec un recensement des tests, des scans des différentes couv', des vidéos, etc. Mais bon, il décida de se mettre malgré tout au boulot. Après plusieurs jours et plusieurs nuits, il présenta ladite Joysbible (http://joysbible.no-ip.com) au Seigneur et le Seigneur dit : « Ah la vache quand même. C'est bien foutu et clair, avec des forums et tout. C'est dingue de se casser la tête comme ça, mais bon, les voies des lecteurs sont impénétrables. Bravo. » Puis le Seigneur se dit que, purée, si The Archivist et Joysbible pouvaient fusionner et bosser ensemble, ça serait terrible. Paix et amour.

Samsung, qui se verrait bien dans le top 10 de la pointe technologique, annonce avoir mis au point le premier téléphone mobile détecteur de mouvements. En clair, il utilise un système de reconnaissance 3D, balisé par le dépôt de vingt-deux brevets. Ca ferait vraiment rêver si ça n'était pas uniquement destiné aux petits jeux ridicules qui vous niquent une batterie le temps d'un voyage dans les transports en commun. Oh je vous rassure, on trouve aussi des fonctions « utiles » comme rappeler le dernier numéro (et hop un grand cercle sur la droite), raccrocher (secouez votre téléphone), passez pour un con (regardez autour de vous). La classe intégrale pour emballer à la terrasse d'un café...



secouez moi !

... Marilyn Manson



... prêtera sa voix et son talent à la B.O. de Cold Fear, le prochain titre d'Ubisoft, dont il signera le titre principal « Use your fist and not your mouth ». On ose à peine demander de quoi il parle.

TÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEX

« Jte niaue q lq kqlqsh » = y'a plus de jeunesse



Lassés de se faire traiter de tous les noms par une jeunesse peu respectueuse, les responsables d'un centre socioculturel de Montpellier viennent de lancer une initiative pas bête : une « école de la politesse ». On y apprend notamment à dire « bonjour » et « merci », à laisser sa place dans le bus quand une personne plus âgée se présente et toutes sortes d'autres comportements agréables qui feraient ressembler tout quartier mal famé à Pleasantville. Arsène Bouakira, responsable du projet, soutient que les cours d'éducation civique omettent souvent les fondements même de la bienséance. Le monsieur a donc dépêché ses éducateurs dans plusieurs établissements scolaires pour y faire quelques démonstrations à l'attention des nombreux écoliers de la région. À terme, il pense que son initiative pourrait faire s'effondrer plus facilement les préjugés et malmener le racisme ambiant. Tant qu'à faire, je trouve qu'on pourrait carrément étendre cet élan de civisme aux jeux vidéo. Allez, répétez après moi : je ne dirai plus « Jte niaue q lq kqlqsh » mais « pardon monsieur, il me semble avoir égaré mes balles de shotgun dans votre boîte crânienne.»

Un certain doigté

Les SMS, c'est le Mal. On connaissait déjà les ravages provoqués par ce moyen de communication moderne sur l'orthographe et la grammaire. On se doutait aussi un peu des dangers pour les articulations en raison de nombreuses alertes émises par le corps médical, mais la preuve n'en avait jamais été vraiment faite. Jusqu'à ce que des médecins italiens avancent le cas d'une gamine de 13 ans, complètement accro, qui n'hésitait pas à se torturer le poignet en envoyant à ses amis la redoutable moyenne de cent messages par jour. Du coup, la malheureuse va se traîner toute sa vie avec une tendinite aiguë qui l'empêchera de jouer de la guitare ou de faire du breakdance. Par contre, pour les SMS, tout n'est pas perdu : elle pourra toujours tenter d'écrire avec les pieds, on ne verra probablement pas la différence.





le téléphone pleure



Difficile une fois sous terre et un petit peu décédé de communiquer avec ses proches. On est obligé d'attendre qu'ils daignent se bouger les fesses pour vous rendre une petite visite au cimetière et souvent ils ne sont pas pressés de venir. Ces temps de morne solitude post-mortem sont bientôt révolus grâce à une invention allemande, baptisée « ange téléphonique ». Oui, ils ont osé : composé d'un téléphone portable, d'une batterie extra-longue durée et d'un haut-parleur, ce kit se place le plus simplement du monde dans le cercueil du défunt et vous permet, à tout instant et où que vous soyez, de lui donner des nouvelles. Trop pratique. En revanche pour recharger la batterie, je vous laisse trouver une explication pour amadouer le gardien...

IL faut que le monde le sache

Présenté comme une « simulation de vie en entreprise » (pour ceux qui en rêvaient), Caméra Café est avant tout une adaptation de la série télé du même nom. La trame ? Deux cadres d'une boîte quelconque passent leur temps à faire et défaire les réputations des autres employés de la société autour de la machine à kawa. Voilà, voilà... Il paraît même qu'on pourra s'aventurer au-delà, dans les autres points névralgiques de l'entreprise. Pour le reste, vu qu'on n'a pas pu tester la chose, impossible de vous dire si c'est drôle, bien foutu, voire même intéressant. Un indice ? Le jeu est déjà sorti au moment où vous lisez ces lignes et nous n'avons pas reçu de copie pour le tester. Si vous êtes malin, vous serez patient...



Télex 1000 emplois

... de plus chez Ubi Montréal dans les cinq prochaines années. Voilà qui fera passer les effectifs du célèbre studio du simple au double. Electronic Arts s'en frotte déjà les mains.

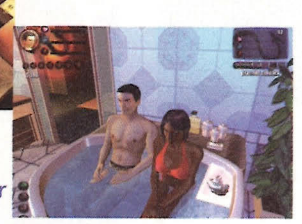


J'aime pas les araignées

Merveilleux film d'auteur de Paul Verhoeven, véhiculant les grandes valeurs militaires dans un déluge de violence désopilante, Starship Troopers avait déjà connu les honneurs d'une adaptation en jeu sous la forme d'un RTS ma foi plutôt réussi. Après Microprose, c'est au tour d'Empire Interactive de reprendre le flambeau, optant cette fois-ci pour du bon FPS bourrin avec de gros morceaux d'aliens arachnoïdes dedans. Basé à la fois sur le film et la série télé dérivée, le titre proposera de faire péter de l'envahisseur sur douze niveaux avec un moteur 3D propriétaire baptisé « Bespoke » qu'on nous annonce, comme d'hab, révolutionnaire, entre autres. Le bougre proposera sa panoplie de lumières dynamiques et autres effets atmosphériques en temps réel, tels que brouillard et brume. Mais vu qu'on n'est pas là pour faire des relevés météo, les développeurs nous promettent aussi qu'il pourra gérer des combats épiques impliquant jusqu'à une centaine d'ennemis à l'écran. Diable, ça promet tout ça. Pour le moment, les screenshots rappellent furieusement un passage bien pénible de Half-Life 2. Mais on ne va pas considérer ça comme un mauvais présage…

La cité du VICE





Après Singles et Playboy The Mansion, le style The Sims succombe une fois de plus au plaisir de simuler les sombres aspects de l'humanité. Et cette fois, on ne parle pas que de sexe, mais aussi de fric et de pouvoir. Avec 7sins, Monte Cristo nous propose de découvrir le chemin le plus court de l'un à l'autre ou du milieu vers le bord, avec retour à la case départ et cercle vicieux inclus. À travers sept chapitres éducatifs peignant, vous l'aurez deviné, les sept péchés capitaux, votre antihéros rencontrera une vingtaine de personnages lubriques, manipulateurs, sadiques, violents, stupides et même parfois compétents. À vous de tous leur écraser le nez pour vous hisser au sommet d'Apple City. Épreuves « cocasses », mini-jeux « hilarants »… À tester. Ce que fera Faskil, vu que c'est sûrement lui qui va se taper ce nouveau jeu « immoral ». Ça n'a pas marché pour les précédents, mais on ne perd pas l'espoir qu'il devienne enfin suffisamment dépravé pour percer sur la scène electro parisienne. Si vous avez plus de 18 ans (mais bien sûr), allez voir par-là : www.7sins-game.com

Télex…

Activision confirme

… une suite à Call of Duty sur PC. On ne sait absolument pas quand ça sort mais quelque chose me dit qu'un gros barbu vêtu de rouge ne va pas tarder à recevoir un coup de fil.



TOUS EN CELL !

On en sait désormais plus sur le Cell, le super giga processeur qui équipera quelques grosses stations de travail et surtout la PS3, dont la présentation officielle devrait se faire en mai de cette année à l'E3. Sony, Toshiba et le très en forme IBM, tous trois développeurs du bébé, annoncent une bestiole capable d'aligner 16 000 milliards d'opérations par seconde à une cadence dix fois plus rapide que n'importe quel processeur actuel. Ça devrait peut-être enfin leur suffire à doter Grand Turismo 5 d'une I.A. digne de ce nom. On peut toujours rêver. Si vous voulez plus de chiffres, demandez à C_Wiz dans les news matos !

Délires aquatiques



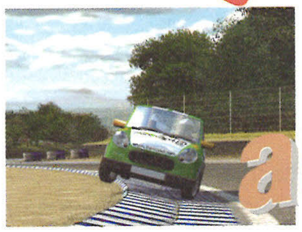
…sera le nom de la première extension pour Rollercoaster Tycoon 3 et offrira une cinquantaine de nouvelles attractions autour du thème de l'eau, comme on aurait pu s'en douter.



RESSOURCES (in)HUMAINES

L'ami Howard Weyers ne badine pas avec la santé de ses employés. Ce chef d'entreprise du Michigan a fait péter le kit de dépistage anti-tabac et licencie désormais les irréductibles qui refusent d'abandonner leur vilaine habitude. Son souci pour les poumons de ses fidèles sous-fifres n'a rien de philanthropique, le fourbe vise surtout à réaliser de juteuses économies sur l'assurance santé de sa boîte. Et il enchaîne, ce merveilleux Howard, puisqu'il espère aussi se débarrasser du fléau de l'obésité en forçant ses employés grassouillets à faire fondre leur surplus pondéral. À ce jour, aucune plainte n'ayant été déposée, impossible de savoir si ces mesures à la limite du fascisme s'inscrivent dans un cadre légal. Et rien ne laisse à penser qu'il compte s'arrêter en si bon chemin. En tout cas, nous, on a bien compris où il voulait en venir. Mais pour n'employer que des bombasses en string, il faut s'appeler Hugh Heffner, vieux.

PIED au plancher





Et hop, deux nouvelles images de la S2 de Live for Speed, seul jeu de caisses capable de venir titiller le fantastique GTR. Ça s'annonce mille fois plus beau que la première version, ce qui n'était certes pas vraiment compliqué. On vous rappelle que LFS est une simulation pour fous furieux uniquement vendue sur le Net pour la modique somme de 20 euros. La S2, sous forme d'add-on, nous promet un jeu en ligne encore amélioré et des caisses toujours aussi impossibles à régler pour des êtres humains normalement constitués. Si jamais vous êtes passé à côté de ce bijou, on vous conseille vivement de laisser traîner vos yeux sur le site officiel. www.liveforspeed.net/

steak y haché





Au cas où vous attendriez une révolution dans le petit monde des RPG, sachez qu'elle est prévue pour fin 2005. C'est en tout cas ce que nous promet SG Diffusion, à propos du prochain jeu de Logic Factory : Seeker. Un univers SF très détaillé, un moteur 3D à deux millions de dollars, un gameplay solo ou coopératif via Internet… Le tout rappelle pas mal Neverwinter Nights, ce qui ne sonne pas terriblement « révolutionnaire ». Mais sait-on jamais, si la qualité est au rendez-vous, on pourrait l'adopter. La grande aventure de Seeker devrait être diffusée par chapitre payant, ce qui me paraît un bon système pour une histoire solide et intéressante. Vous y jouerez le rôle d'un humain, bêtement arraché à la Terre à travers le « meta-space » et transporté sur l'une des sept planètes de Seeker : Gondwana. Et en plus, vous êtes transformé en l'un des indigènes locaux, les Nomans. Que faire, à part sombrer dans l'alcoolisme ? À vous de le découvrir. Aucun screen n'était fourni avec l'annonce de SG Diffusion et toutes les images du site officiel www.logicfactory.com ont bizarrement disparu. En revanche, j'ai pu en trouver, datés de 2000, planqués sur un site russe. Bien essayé quand même. Espérons qu'ils aient au moins amélioré les graphismes, en cinq ans…

L'appétit vient en mangeant



Bouffer tout ce qui passe, je connais bien. Du vieux fromage, des morceaux de pizza antédiluviens, des clous rouillés, rien ne résiste à mon appétit vorace. Les ténors du jeu vidéo ont un peu le même dada, surtout lorsqu'ils ont les moyens comme Monsieur Electronic Arts ou Monsieur Take Two. À la différence qu'eux avalent plutôt de bonnes grosses licences bien juteuses. Pendant que le premier continue de dévorer les FIFA, NFL et autres NBA, le second vient de s'offrir les droits de la MBA, la ligue de baseball américaine. Les plus perspicaces y verront une réaction agressive en réponse à la gloutonnerie d'EA et ils auront bien raison. Remarquez, vu la popularité de ce sport chez nous, ils pourraient aussi bien se chopper les droits de la ligue internationale de curling, ce serait pareil.

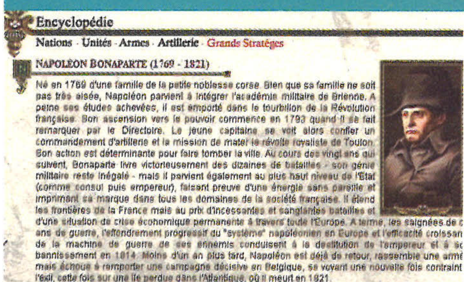
Les amateurs de STR à thème historique vont être contents, car Cossacks 2 : Napoleonic Wars nous dévoile enfin ses petits pixels. Avec six nations jouables qui bataillent pour la conquête de l'Europe des années 1800, le gameplay de la grande campagne européenne se divisera entre une partie stratégique au tour par tour, avec diplomatie, économie, espionnage et mouvements de troupes, puis une partie tactique temps réel avec les combats eux-mêmes. Bonne idée des développeurs, dans Cossacks 2 on se procurera des ressources comme dans la réalité : en se servant sur le terrain (c'est-à-dire en pillant les villages et en enrôlant de force les survivants). Il ne sera donc pas nécessaire d'aller couper du bois en pleine bataille pour se fabriquer plus de canons. Bien sûr, chaque pays aura ses unités et armements spécifiques, mais pour une fois le jeu tiendra compte de la fatigue des troupes et de leur moral. S'ils encaissent trop de pertes trop rapidement, par exemple après avoir dégusté une volée de mousquets à bout portant, vos conscrits inexpérimentés vont s'éparpiller dans tous les sens et les fuyards seront rapidement rattrapés et taillés en pièces à coups de sabre par les hussards lancés à leur poursuite. Des grenadiers d'élite en revanche auront assez de cohésion et de discipline pour serrer les rangs, charger la ligne ennemie à la baïonnette et former des carrés pour repousser les contre-attaques de cavalerie.



Il y aura plein de petites vidéos avec des fêlés costumés pour mettre de l'ambiance.

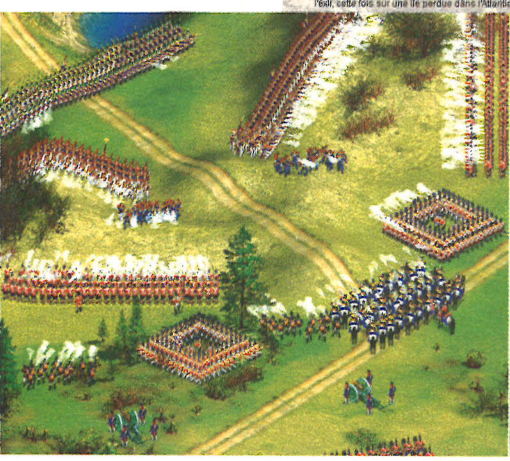
COSSACKS 2 NAPOLEONIC WARS

> Genre : Concurrent direct d'Imperial Glory
> Éditeur : CDV Software Entertainment
> Développeur : GSC Game World/Ukraine
> Sortie prévue : avril 2005



On pourra choisir d'incarner le dictateur lui-même ou bien l'un de ses nombreux sbires.

C'est sur cette carte que se jouera la partie stratégique.





Le premier qui tire a perdu

Il faudra aussi tenir compte de la très faible cadence de tir des armes à feu de l'époque, capables d'à peine deux ou trois décharges par minute. Il faudra donc choisir entre tirer le premier, mais de loin, puis recharger frénétiquement pendant que les fourbes d'en face en profitent lâchement pour avancer, ou les laisser s'approcher le plus près possible pour essayer de fusiller tout le premier rang d'un seul coup. Le terrain aura également son importance : quand on patauge à travers champs, on se fatigue beaucoup plus vite que quand on suit les routes. Mais les chemins sont des axes prévisibles, en s'y cantonnant on court le risque d'être pris en embuscade par des campeurs malappris qui vous enfoncent le flanc par surprise tout en vous canardant copieusement depuis les hauteurs. Voilà qui est plutôt excitant, mais je m'inquiète quand même un peu. En effet, la microgestion risque d'être un gros problème quand il faudra manœuvrer vingt régiments simultanément. J'espère donc que l'I.A. sera à la hauteur. Hélas, l'infâme Alexandre, le précédent jeu de GSC World, n'était pas exactement une réussite de ce côté-là (des autres côtés non plus d'ailleurs). On va donc attendre prudemment de recevoir des versions jouables, croiser les doigts et espérer que Cossacks 2 se révélera aussi bon qu'on veut l'imaginer.

Atomic

Funcom s'y connaît en femmes





Les développeurs d'Anarchy Online nous ont fait parvenir des photos de leur petite dernière : Zoë Castillo, l'héroïne du jeu d'aventure Dreamfall. Gloups, une bien belle modélisation, ma foi. Ces gens-là s'y connaissent en femmes. Le petit « work in progress » accompagnant les screens nous explique comment les développeurs ont abandonné le look européen pour des petites touches orientales, Zoë étant finalement Marocaine. Une chose est sûre, elle répond toujours aux canons de beauté occidentaux. Question design, les deux autres personnages importants ne sont pas en reste : Kian, le fanatique assassin, reste un peu classique, mais April Ryan se montre super bien foutue (artistiquement parlant, bien sûr). Oui April, la fille de The Longest Journey, dont Dreamfall est la suite. Le joueur pourra diriger chacun de ces personnages, afin de profiter de leurs caractéristiques spéciales dans l'exploration des trois univers parallèles du jeu. Entre Casablanca, Marcuria et « L'Hiver », l'histoire à base de complots destructeurs devrait tenir en haleine de nombreux aventuriers. En prévision, pensez à finir le très sympathique premier épisode. Plus de jolis dessins pour se rincer l'œil par là : www.dreamfall.fr



64%

... c'est le pourcentage estimé d'employés de Microsoft possédant un iPod. Si on s'en tient aux récents propos de Steve Ballmer concernant les utilisateurs du balladeur numérique d'Apple, ça fait tout de même un paquet de voleurs à Redmond.

Télex

Je ne vais jamais y arriver



En chantier depuis quelques années et attendu comme le Messie par tous les fans transis de Nomad Soul, Fahr... Fahrehn... euh... Fahrenheit ?! ... bref, le futur jeu d'aventure de Quantic Dreams (dont on vous parlait dans un précédent jeu de la couv') s'est retrouvé un éditeur après avoir été honteusement jeté aux ordures par un Vivendi bien mal inspiré. C'est Atari qui récupère le bébé, bien décidé à engranger le futur pactole qu'il devrait générer. On n'est toujours pas plus avancé sur une éventuelle date de sortie, mais on sait désormais qu'il sera rebaptisé Indigo Prophecy. Et c'est tant mieux ! On ne se cassera plus la tête à chercher où caser ces satanés « h ». Ah, non, tiens. On me fait signe en coulisses que pour la France, le jeu gardera finalement son titre original de Farh... Fhar... Fahrehn... oh, c'est bon. J'abandonne.

Google coupable...

... d'avoir enfreint la loi avec son système de ciblage Adword. C'est Louis Vuitton qui le dit et la justice qui confirme : une recherche sur la marque menait à des liens concurrents en « oubliant » le plaignant. Résultat : 200 000 euros d'amende. À peine le prix d'un sac.

Google AdWords



Poule mouillée

En Oklahoma, on aime beaucoup les animaux. Mais on tient aussi aux traditions culturelles, comme les combats de coqs. Interdite depuis 2002, la discipline pourrait être remise au goût du jour grâce au talent du sénateur Frank Shurden. Conscient que ces pauvres petits volatiles risquaient de se faire bobo en se collant des pains sur la crête, il propose qu'on les autorise de nouveau à combattre en leur imposant simplement le port de petits gants de boxe et d'un costume bardé de capteurs électroniques, à l'instar des escrimeurs. Chouette idée, tiens. Nous, on lui suggère d'aller encore plus loin dans la déconne en organisant carrément des tournois de Counter-Strike interbasses-cours. Ah mais non, attendez, ça ne va pas être possible. Comment voulez-vous qu'ils manient la souris avec des gants de boxe ?

Bonnet d'âne



Les pectoraux encore gonflés de leur succès planétaire, les Sims 2 nous annoncent avec fierté l'arrivée de leur première extension pour le mois de mars. Quelle surprise ! Dans « Les Sims 2 : Académie », on dirigera ses petits êtres humains virtuels au sein d'une université américaine au travers de nombreuses activités telles que des batailles d'oreillers, du billard ou encore de la bonne vieille drague des familles. Bref, toute la panoplie American Pie, celle qui pimente habituellement la vie sur les campus. Graphiquement, ça ne bouge pas d'un iota, pas plus que le gameplay archi éprouvé qui ne devrait pas subir de modification majeure. Aucune des images reçues ne montrant un seul étudiant en train de bosser ses maths, on s'attend donc à un add-on au réalisme époustouflant.

« 400 MILLIONS $

…de dollars et deux ans de prison ferme, c'est le jackpot que risque de décrocher un employé d'AOL qui fourguait en douce les adresses mail des abonnés de sa boîte. Voilà qui va filer un solide coup à la crédibilité du géant américain. Attendez…
J'ai dit « crédibilité » ? Non, rien, oubliez. »

100% ANTI-SPAM
UNE INITIATIVE AOL



Ça plane pour moi

Soyons clairs : Rebel Raiders - Operation Nighthawk ne risque pas de concurrencer Lock-On dans la catégorie « jeux de navions qui volent et qui se tirent dessus ». Mais pour un peu moins de 20 euros, le bougre a des arguments : des combats typés arcade, des canyons pour se tirer la bourre et s'exploser à coup de missiles…
Et puis, matez-moi ces visuels splendides. C'est franchement bluffant pour de la Megadrive. Ah ? Ça tourne sur PC ? Quoi, en 2005 ? Z'êtes sûrs ? Bon ben, du même éditeur, à ce prix-là, y'a sûrement mieux. Tenez, I-Ninja par exemple, recommandé par Bishop. Et là, au moins, votre carte graphique ne se sentira pas insultée.





Comme disait mon tonton infirmier : « Une plaie saine, c'est une plaie qui saigne ».



Aux États-Unis, il faut savoir qu'ils ont plein de polices, compétentes à différents niveaux. Là-dessus viennent se rajouter les forces spéciales, parfois civiles, parfois militaires. Cette fois-ci, on fait partie d'un tout nouvel organisme, nommé First Encounter Assault and Recon, F.E.A.R. en abrégé. Oh ben, pour un hasard... C'est justement avec notre peur que ce FPS veut s'amuser. Celle, viscérale, qui dresse les poils sur la nuque, qui vous offre une petite giclée d'adrénaline, qui vous fait douter du monde rationnel quand subitement vous vous retrouvez seul dans une pièce obscure. De la bonne flippe, en résumé.



Plutôt que de se battre, il préfère disparaître dans un joli spectacle son et lumière.

>Genre : FPS Survival Horror
>Éditeur : Vivendi Universal Games
>Développeur : Monolith Productions/États-Unis
>Sortie prévue: Été 2005

F.E.A.R.

Même pas peur

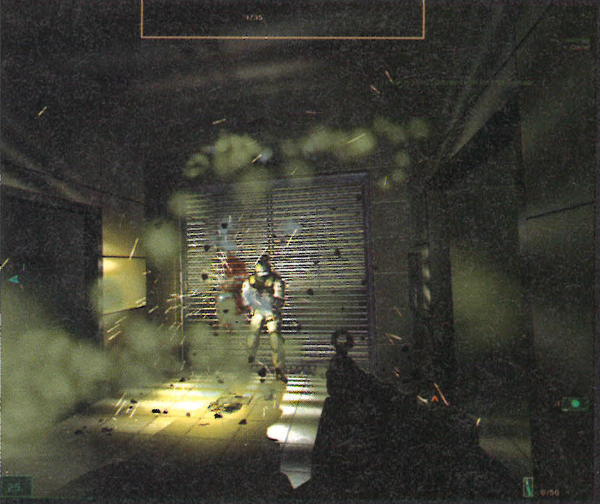
Monolith (à qui l'on doit quand même la série No One Lives Forever et Alien Versus Predator 2) est particulièrement avare en informations sur son prochain bébé. Bien sûr, on comprend qu'un excès de révélations sur le mode solo ruinerait probablement toutes les surprises du scénario qu'on nous promet (et qu'on espère) en béton armé. Jusqu'ici, un seul niveau a été présenté à la presse, manifestement le premier. À bord d'un hélicoptère, on se dirige vers un bâtiment pris d'assaut par une force paramilitaire, afin de filer un coup de main à la Delta Force qui semble avoir pris une fessée intergalactique. Ce passage très calme permet de se préparer à la claque visuelle qu'on ne va pas tarder à prendre. En effet, dès qu'on se retrouve débarqué de l'hélico, c'est l'explosion. Pas le temps de comprendre ce qui se passe, des soldats sortent de partout, le canonnier de l'hélico tente de vous couvrir pendant que l'atmosphère se charge de la



Le railgun est impressionnant visuellement, en plus d'être terriblement efficace.



Quand je vous dis que les armes sont puissantes, je ne rigole pas.



En multi, ça défouraille sévère…

fumée et des gravats soulevés par les tirs des deux camps. Alors qu'on progresse dans le bâtiment, les phases d'action se multiplient, on découvre l'effet graphique des grenades, qui donnent l'impression de projeter des mini-trous noirs, le Bullet Time (appelé ici « SlowMo » pour Slow Motion, ralenti) qu'on connaît de Max Payne, le moteur physique qui gère les projections d'objets et de corps sans vie dans tous les sens. Les combats s'accentuent, les balles laissent des cratères dans le décor, lourdement marqué par les affrontements. Difficile de ne pas être impressionné par la beauté des graphismes, au passage. Bien que l'histoire se déroule dans un milieu urbain contemporain, on ne tardera pas à apercevoir une ombre ou une silhouette de petite fille, qui apparaît de-ci de-là, tel Sadako dans Ring. Jamais plus de quelques dixièmes de secondes, l'effet est saisissant et renforcé par l'environnement sonore, toujours en phase avec ce qui se passe à l'écran. Plus on s'enfonce dans les méandres des locaux hi-tech, plus on se rend compte qu'on entre dans un monde… particulier. Des personnages baignent dans une mare de sang, les apparitions se succèdent, on rencontre les premiers soldats à camouflage optique collés aux murs, la respiration du héros s'accélère. Ça tire dans tous les sens et dans les moments de calme, on redoute le prochain flash mystérieux. C'est bien simple, on dirait que Doom 3 et Max Payne 2 ont eu un bébé. Il est rare qu'un jeu parvienne à me faire peur, mais lui a réussi.



On peut aussi donner des coups de pied sautés et glissés.



Plus on est de fous…

Si jusque-là nous étions en terrain connu, cette présentation était surtout l'occasion pour nous de tester le mode multi, plein de promesses. Fatalement, quand on nous assure qu'on pourra même utiliser le SlowMo, ça excite la curiosité du testeur moyen. Évidemment, pour éviter de tomber dans un système impossible à gérer où chaque joueur peut le déclencher à loisir, il fallait trouver une parade. La solution était simple : le fournir sous forme d'un bonus unique pour l'équipe qui le ramasse dans le niveau. Une fois « chargé », il est alors possible de l'activer pour une période donnée et offrir un avantage significatif à sa team. Pas de chance pour nous, les différentes parties que nous avons pu disputer ou regarder n'ont pas permis de se faire une idée précise de son implémentation dans le gameplay. Plus d'une fois j'ai cru qu'il était en marche, mais c'était apparemment mes adversaires qui étaient un peu lents. Enfin, on aura l'occasion de se faire une meilleure idée dans les mois à venir, quand on parviendra à mettre la main sur une version et à faire des tests en profondeur. Pour le reste du multi, c'est très classique même si l'impression de chaos et de combats intenses est exacerbée par l'excellent moteur graphique et la puissance des armes proposées. Ah ça on peut dire qu'elles démoulent… Que ça soit le nailgun qui cloue vos adversaires au mur, ou simplement les pistolets standard, on sent qu'on tire du gros calibre qui fait mal. D'ailleurs, à moins d'avoir l'initiative ou une habilité hors pair, vous mourrez souvent, rapport aux dégâts qu'on prend. Heureusement, on peut tenter de prolonger son espérance de vie grâce aux bonus disséminés un peu partout.

Attendre, toujours attendre…

F.E.A.R. possède un potentiel ludique énorme. Non pas qu'il présente des innovations prodigieuses (encore que le SlowMo en multi puisse réserver de bonnes surprises), mais parce que tout laisse croire que les mécaniques de jeu sont bien huilées et exploitées à bon escient. Si le gameplay est finement réglé, si l'histoire tient la route, et surtout si la mise en scène est aussi bonne tout au long de l'intrigue, on devrait pouvoir s'éclater sur cette bombe. Maintenant, vu le peu qu'on en a aperçu, une mauvaise surprise est toujours possible, mais cela serait vraiment dommage. On se rassure en songeant que Monolith a prouvé à plusieurs reprises sa maîtrise du scénario et sa capacité à pondre de bons jeux d'ambiance.

Bishop

Home sweet home

On savait les Anglais copains comme cochons avec leurs cousins américains, mais s'ils se mettent à adopter leurs coutumes, ça va vite devenir n'importe quoi. Le parti conservateur britannique se propose de modifier la loi afin de permettre à tout individu de se débarrasser plus facilement d'un intrus pénétrant sur sa propriété. Comment ? En utilisant la force, si nécessaire. Le chef de la police ne voit pas ça d'un très bon œil et on le comprend. Surtout lorsqu'on sait que par « usage raisonnable de la force », les conservateurs entendent permettre l'assassinat en bonne et due forme des contrevenants d'une balle dans la tête sous prétexte de légitime défense. La bonne nouvelle, c'est que cette proposition provoque une levée de boucliers en Grande-Bretagne. La mauvaise, c'est qu'un bouclier n'a jamais stoppé une balle de 357 Magnum.





THE Gamefather

Inspiré par sa propre politique commerciale, Electronic Arts a eu la bonne idée d'adapter une licence dealée avec Viacom Consumer Products : Le Parrain. Ouaip, avec Don Vito en personne et tous les Corleone, carrément. Ambiance sombre donc, pour ce qui sera un GTA-like blindés de missions : hold-up, assassinat, course poursuite, apprendre l'accent italien et ne pas s'endormir aux réunions quand le Parrain parle. Le scénar, paraît-il assez libertaire, devrait vous permettre d'extérioriser votre « violence brutale », tout comme votre « diplomatie habile », et même un « subtil mélange des deux ». De la diplomatie brutale ? C'est un jeu pour Atomic, alors. Pour payer leurs pâtes à l'huile d'olive, certains acteurs ont accepté qu'on modélise leurs tronches. Ainsi reconnaîtra-t-on Sonny Corleone (James Caan) ou le Consigliere Tom Hagen (Robert Duvall). En revanche, pas de nouvelle d'Al Pacino… Marlon Brando sera aussi présent dans le jeu, mais lui c'est plutôt pour payer son vermifuge. Reste à voir ce que EA va faire de tout ça. Les premiers screenshots dévoilent une ambiance intéressante. C'est fou ce qu'on peut faire avec le filtre Sepia de Photoshop.

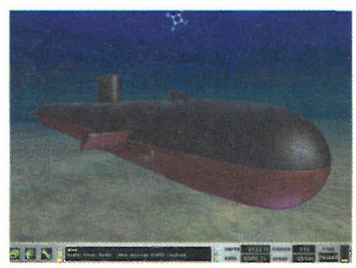
PAS DE JALOUX

Plus de 500 euros pour une Nintendo DS dans une célèbre boutique « tendance » parisienne, y'en a qui n'ont vraiment aucun doute. Le pire, c'est que même à ce prix-là, ça doit partir comme des petits pains au chocolat le dimanche matin. On vous conseille plutôt d'attendre le 11 mars, date de sortie officielle de la machine, enfin si Sony tient les délais. Mine de rien, vous économiserez la bagatelle de 350 euros. Largement de quoi vous offrir une PSP afin d'être complètement équipé. Merci qui ?

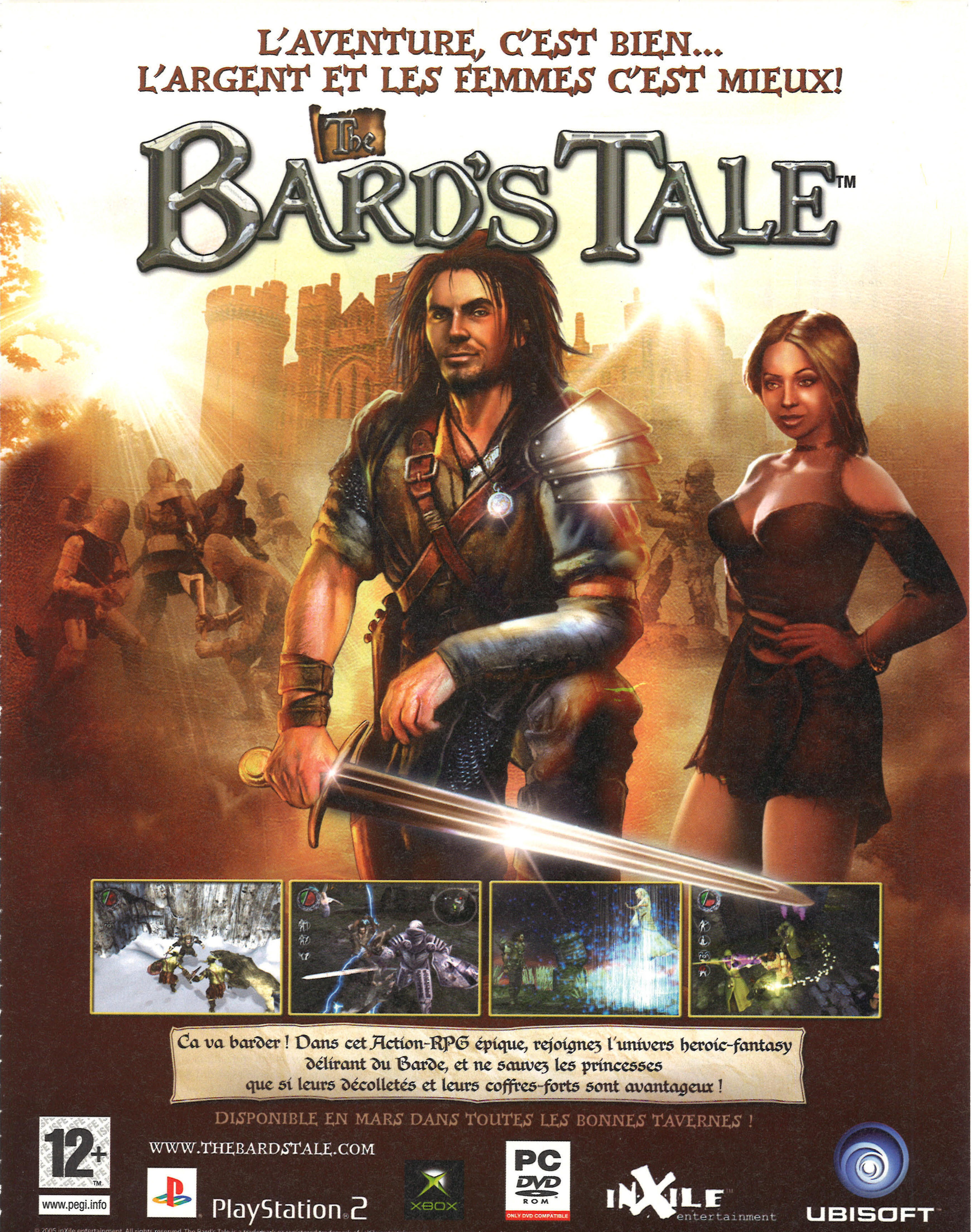


Touché coulé



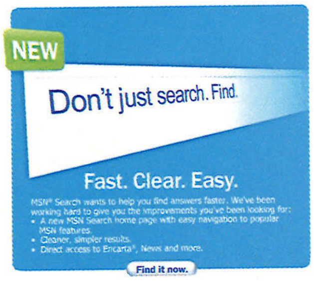


Si comme moi, vous adorez barboter dans la baignoire en dévorant pour la cinquantième fois « Tempête Rouge » de Tom Clancy, vous allez adorer Dangerous Waters. Pensez donc : une simulation de bataille navale super sérieuse, développée par Sonalyst (ténor du genre déjà responsable de l'illustre Sub Command), il y a de quoi faire des bulles de joie. Bon, évidemment, ce ne sera pas du gameplay pour monsieur tout le monde : on passera la majeure partie de son temps à contempler une carte tactique et à déplacer ses petits bâtiments tout en cherchant à localiser ses adversaires à l'aide de radars, sonars et autres machins rigolos qui font blip. O.K., ça a l'air un peu austère comme ça et en fait, ça l'est complètement. Mais la guerre, c'est pas fait pour rigoler non plus. Tout ça sera en 3D, avec plein de destroyers, des Seawolf, des hélicoptères, des Russes, du multijoueur et… raaah bon dieu, ça va être trop bien. Pour fêter ça, moi, je vais me faire couler un bain.



L'AVENTURE, C'EST BIEN...
L'ARGENT ET LES FEMMES C'EST MIEUX!
The BARD'S TALE™
Ca va barder ! Dans cet Action-RPG épique, rejoignez l'univers heroic-fantasy délirant du Barde, et ne sauvez les princesses que si leurs décolletés et leurs coffres-forts sont avantageux !
DISPONIBLE EN MARS DANS TOUTES LES BONNES TAVERNES !
12+
www.pegi.info
WWW.THEBARDSTALE.COM
PlayStation 2
XBOX
PC DVD ROM
ONLY DVD COMPATIBLE
inXile entertainment
UBISOFT

QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS ?

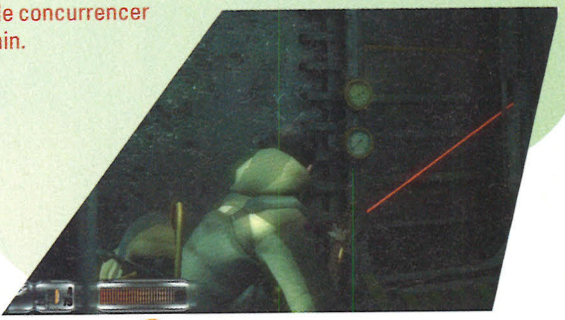


Bien décidé à déjouer les plans de domination du monde fomentés par Google, Microsoft n'en finit plus de nous proposer des améliorations de son MSN Search. Cette fois, ça y est, Billou se lance pour de bon. On pourra désormais se paumer dans cinq milliards de pages indexées en constatant avec stupeur une gigantesque amélioration sur la pertinence des réponses. Après quelques tests savants, on peut néanmoins constater qu'on n'atteint pas encore le niveau de la concurrence. Mais Microsoft a une botte secrète pour séduire le chaland : la grande nouveauté qui poutre, c'est la possibilité d'effectuer des recherches dans Encarta, l'encyclopédie estampillée MS. La recherche est toutefois limitée à deux petites heures matérialisées par un compte à rebours stressant. Au-delà, il faudra allonger de la thune pour continuer à utiliser le service ou tout simplement relancer une nouvelle session afin de récupérer deux nouvelles heures et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils réalisent l'absurdité complète de leur business plan.



Le premier BIEN ENTENDU

Pauvre Jacek Parecki, tout le monde lui en veut. D'abord MC2 France, qui le qualifie de moralement abject, tout ça parce qu'il clone des humains. Ouais, bah c'est pas plus immoral que de cloner des jeux, hein. Ensuite, un sous-marin a disparu juste du côté de St-Joseph, à deux pas de chez lui. Quelle guigne. Il savait pourtant que c'était une sale région pour construire des labos souterrains super secrets, mais voilà, il n'en fait qu'à sa tête. Du coup, il ne faut pas qu'il s'étonne si l'OTAN lui colle au train le fameux agent White Fox, le Renard Blanc, qui peut vomir dans la neige sans se faire repérer, un talent inhabituel. Les développeurs polonais de Metropolis Software nous proposent donc Aurora Watching, un jeu d'action/infiltration avec plein de gadgets, des véhicules, une I.A. redoutable et des graphismes époustouflants. Au vu des premiers screenshots, il faut bien avouer que leur boulot a des chances de concurrencer Splinter Cell sur son propre terrain.
http://www.aurora-game.com/



...Bonne nouvelle



...pour les moddeurs fous : Avid Technology met à leur disposition une version allégée, mais gratuite, de son soft d'animation 3D Softimage. Destinée à HL2 dans un premier temps, il devrait également s'ouvrir vers d'autres jeux grâce à de futurs plug-in.
www.softimage.com

UN PIED dans la tombe

Les rumeurs vont bon train au sujet de Troïka, le développeur du très controversé Vampires : Bloodlines. Aux dernières nouvelles, il n'y aurait plus que quatre personnes au sein de la boîte, les trois fondateurs et un développeur. Ça sent méchamment le sapin et les principaux intéressés démentent pour le moment tous les ragots sur la santé financière de leur entreprise. Pourtant auteurs de l'illustre et acclamée série Fallout, ils semblent depuis éprouver un mal de chien à sortir autre chose que des jeux buggés jusqu'à la truffe. Les fans attendaient d'ailleurs d'en savoir plus sur leur nouveau RPG post-apocalyptique aux forts relents de Fallout et toujours dépourvu d'éditeur à l'heure actuelle. Ils risquent d'attendre vraiment, mais alors vraiment très longtemps. Quant aux impatients espérant de futurs patchs pour Vampires, ils peuvent toujours se lancer à l'assaut d'un objectif nettement plus réaliste. Comme partir en quête du Saint Graal ou essayer de transformer sle plomb en or.

Télex Blizzard EMBAUCHE

...un chef de projet pour prendre la tête de l'équipe responsable de Diablo 1 et 2. On ne voit pas du tout où ils veulent en venir.

« Chef ! Chef ! Nos vêtements sont en feu, qu'est-ce qu'on fait maintenant ? »

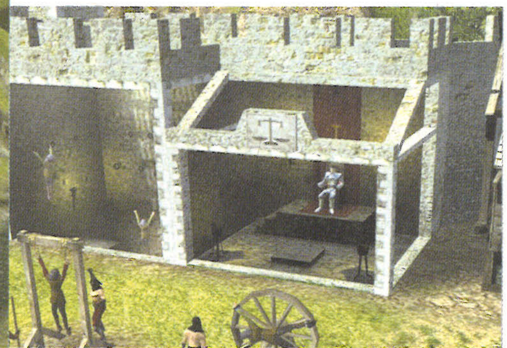


>Genre : Sim Donjon
>Éditeur : Take Two Games
>Développeur : Firefly Studios/Grande-Bretagne
>Sortie : Avril 2005

STRONGHOLD 2



C'est bien connu, les Anglais sont de grands spécialistes du Moyen-Âge, des chevaliers et tous ces trucs-là. La preuve : au XXIe, ils sont toujours sujets d'une reine et ils mangent de délicieux gâteaux à la tourbe séchée. Rien de plus naturel donc que de les voir développer une nouvelle simulation de château féodal.
La principale amélioration visuelle apportée par Stronghold 2 sera l'utilisation d'un vrai moteur 3D. Au lieu d'observer des fourmis humaines dans des décors fixes, on pourra zoomer pour voir en gros plan à quoi nos paysans passent leurs journées. Au passage, on saura peut-être enfin pourquoi ils sentent aussi mauvais. On regardera aussi à travers les murs des bâtiments, ce qui permettra d'assister aux banquets fastueux organisés par les aristocrates locaux pour passer le temps. En cas d'invasion imprévue, on verra aussi les soldats ennemis s'inviter aux festivités pour massacrer les convives à coups de hallebardes, mais là c'est pas de bol. C'est comme



Éduquer la population sera une de vos tâches primordiales.

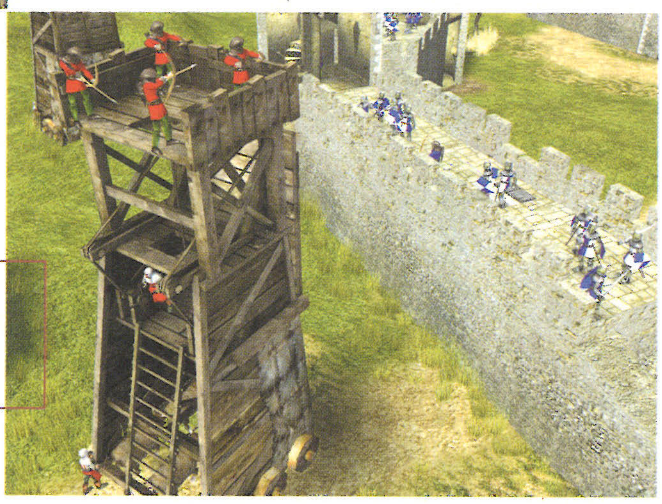
ça à toutes les soirées d'anniversaire : déjà à la base, les gens sourient poliment alors qu'en fait ils s'ennuient, ils se plaignent entre eux que la bouffe est dégueulasse, que la bière est tiède, mais alors si en plus on les tue tous c'est le scandale, et vous pouvez être sûr qu'ils ne reviendront jamais.
En conséquence, le nobliau prudent (et un peu rabat-joie) qui ne voudrait pas que ses réceptions soient squattées par des soudards homicides prendra soin de toujours construire des remparts garnis de spadassins autour de sa salle à manger.

Pas de pique-assiette chez moi !

Mais avant de pouvoir dilapider l'argent du peuple en orgies et en fortifications, un châtelain devra faire prospérer ses gueux afin de mieux les taxer. En fait dans Stronghold 2, la gestion économique est tellement développée qu'un mode de jeu entier lui est exclusivement consacré. Ça doit être pour attirer les joueurs allemands : depuis qu'ils sont pacifistes ceux-là, il y a rien qui les passionne autant qu'un bilan comptable. En tant qu'urbaniste, vous devrez aussi veiller au bien-être social des habitants. Vous aurez donc un vaste choix d'engins de torture à votre disposition, actionnés par des fonctionnaires spécialisés et avec l'assistance empressée de l'inévitable curé de service. Bien sûr, la surpopulation sera automatiquement régulée par la peste bubonique, mais vous pourrez également y ajouter votre petite touche personnelle : en attaquant le château d'un voisin, par exemple. Vous pourrez alors admirer l'ingéniosité extraordinaire des architectes de l'époque, capables d'inventer mille variations hilarantes sur le thème de « j'écrabouille sans effort des dizaines de crétins hurlants qui se massent bêtement sous des gros trucs très lourds en équilibre instable en haut d'un mur ». Tout cela s'annonce très distrayant, rendez-vous donc le mois prochain pour parler de la beta-version.

Atomic

On peut franchir n'importe quel mur si on prévoit un escabeau assez grand.



Pauvre Bakr Melhem !

Ce Jordanien cherchait à oublier son couple en déclin en draguant sur le web. Après plusieurs mois de séduction virtuelle, il s'est finalement rendu compte qu'il avait passé son temps à compter fleurette à sa propre épouse, qui visiblement savait aussi se servir du Net. Ravi, il a demandé le divorce.



Et si on passait à autre chose ?



À peine débarqué dans les étals et fort de son petit succès, Settlers 5 se voit déjà gratifié d'une première extension. Prévu pour très bientôt chez nous, l'add-on est déjà dispo en Allemagne, où il répond au doux nom de « Nebelreich ». Ne me regardez pas avec ces yeux-là, je n'ai pas la moindre idée de ce que ça veut dire. Mais ça n'a pas l'air amical. Tout ce que je sais, c'est qu'on y trouvera des héros inédits, de nouvelles cartes multijoueurs et quelques constructions supplémentaires en sus d'un éditeur de maps. Ils sont bien gentils chez Blue Byte, mais il va falloir lâcher un peu les colons maintenant, et s'attaquer à Great Courts 3. Ça fait un moment que j'attends moi.

Vol de code source





On se souvient du secret jaloux qui protégeait le scénar des précédents Episodes de Star Wars, de la tornade de spéculations qui les entourait et des mercenaires paranoïaques chargés de jeter les petits curieux en pâture au Sarlaac. Pourtant, c'est toute la trame du futur Episode III, censé sortir en mai prochain, qui circule déjà sur le Net. Et aucun espion Bothan n'est mort pour nous livrer cette information. En fait, la source est presque officielle : il s'agit de la liste des cartes à collectionner que Lucas compte vendre en marge du film pour gagner quelques milliards supplémentaires. En plus des personnages principaux, on y découvre une cinquantaine de points forts de l'action et de rebondissements surprenants. SPOILER ! Il semblerait par exemple que Luke Skywalker soit en fait le fils de Darth Vader... Mince alors, un scoop pareil, ça valait le coup de faire planer le suspense pendant toutes ces années.

KID PADDLE



Ah il s'en passe de belles au Michigan ce mois-ci. Là, c'est un bambin de quatre ans qui a décidé de se payer une virée avec la bagnole de maman pour aller louer un jeu vidéo au beau milieu de la nuit. Forcément, à une heure aussi tardive, le magasin était fermé et le malheureux aventurier a dû rebrousser chemin. C'est là qu'un policier aux aguets l'a surpris, alors qu'il tentait de rejoindre le domicile familial, défonçant au passage quelques véhicules en stationnement. Finalement, tout est bien qui finit bien : le gamin est rentré sain et sauf et sa mère va sans doute enfin comprendre qu'il est grand temps de lui inculquer quelques notions élémentaires. Comme lui apprendre à lire l'heure.



Coup de Cross

Cross Rally Championship, CRC pour les intimes, on vous en avait déjà touché deux mots il y a quelques mois. Même qu'on s'était bien éclaté avec la démo de ce petit jeu de caisses super sympa. Bonne nouvelle, le titre a finalement trouvé un éditeur en la personne de Project Three Interactive. Soixante courses au programme, du multijoueur pour se filer le train entre hommes, voilà qui augure du tout bon. Ça sort en avril et on nous promet même un mode solo musclé sans la moindre tricherie de la part de l'intelligence artificielle. Ça nous changera de Flatout.





Chuck Norris 2005

Sept longues années de réflexion auront été nécessaires aux gars de Novalogic pour s'apercevoir que leur moteur Voxel était d'une atroce laideur (voir photo). C'est un poil long, mais c'est bien la preuve qu'il ne faut jamais désespérer. Delta Force ressortira donc au printemps dans une version remixée à l'aide du moteur bien plus seyant de Black Hawk Down. En revanche, pour le gameplay, rien ne bouge. Oh bah, au point où en est, on peut bien attendre encore quelques années.



Around Ze Weurld



Comme chaque mois, vous êtes nombreux à nous faire partager vos rayons de soleil et vos tenues de plage, histoire de bien nous mettre la pression quand on boucle. Mais bon, malgré toutes les vilaines choses qu'on pense d'abord de vous en recevant ces photos de paradis tropicaux, la colère finit par se dissiper. Et on est finalement ravis de voir que vous n'oubliez pas de glisser votre Joystick dans votre valise, entre la brosse à dents et la pile de shorts. D'ailleurs, en parlant de short, évitez de les exposer sur vos clichés. Après, ça conforte Bishop dans l'idée que c'est tendance.

Phrase à la con

mardi 8/2/2005 - 12:38

Bishop : Bon, tu me rends ton Top Rédac là ? Ça devient urgent.
Faskil : 'tain, quelle autorité. T'as dû être prof dans une vie antérieure toi.
Bishop : Non. Je suis juste chiant dans celle-ci.

Télex... Télex...

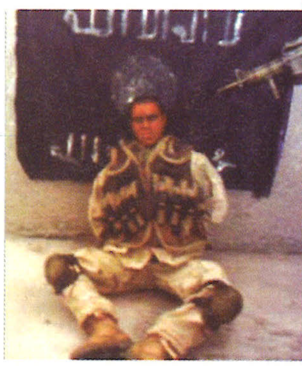
Devinez

... combien d'exemplaires des Sims et de ses extensions ont été vendus en l'espace de cinq ans. 10 ? 20 ? Perduuuu. 54 millions. Et dire qu'on s'étonne du manque de nouveaux concepts.



Bien essayé mais ça s'est vu

Les Américains déployés en Irak n'ont pas la vie facile mais de temps en temps, ils ont quand même l'occasion de bien rigoler. Comme au début du mois de février par exemple, où un groupe islamiste a annoncé sur son site Internet avoir capturé un soldat nommé John Adam, puis a menacé de le décapiter. Bon, jusque-là, c'est pas super marrant, se faire trancher la tête au couteau n'amuse qu'une frange très marginale de l'humanité. Sauf que la photo du prisonnier, supposée donner du poids à cette menace, manquait un poil de crédibilité. Bah oui : quand on observe le cliché à jeun, on y voit clairement que le prétendu soldat n'est qu'une figurine type Action Man et que l'arme braquée sur sa tête n'est autre que son propre petit fusil d'assaut en plastique. Et ils disent qu'ils vont le tuer ? Mon dieu, mais c'est horrible. Qu'ils flinguent utile au moins. Je ne sais pas moi, Barbie, par exemple.



Chérie, ça va couper

Convaincu que son équipe de rugby favorite allait s e faire atomiser par l'Angleterre, un supporter du Pays de Galles avait promis de se trancher les bijoux de famille si l'issue du match le démentait. Il a perdu, tenu parole et fini à l'hosto dans un état critique. C'est redoutable, la sélection naturelle.

SONNERIES

TÉLÉCHARGER Toutes les explications en bas de cette page!

ÉCOUTE & REMIX
Préécouter toutes les sonneries, **choisir** parmi plusieurs versions (une sonnerie + dans la liste ci-contre est disponible en plusieurs versions) et les télécharger:
TÉL> 0899 70 2001
WEB> www.persomobiles.fr

ALERTES SMS (MINIS)
Une sonnerie signalée par **M** existe aussi en version très courte, idéale pour une alerte SMS! TÉL> 0899 70 2001

100% QUALITÉ!
Nos sonneries sont automatiquement téléchargées dans la **meilleure qualité** possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RECHERCHER
Nous avons plus de 5000 sonneries! Si vous n'avez pas trouvé la vôtre dans cette page, cherchez-la dans notre catalogue!

Recherche par nom:
TÉL> 0899 70 2001
SMS> PartieDuTitre au 81111.
Ex. PAR au 81111 pour Le Parrain

Recherche par thème:
Chaque thème a un code signalé dans la liste, vous pouvez l'utiliser pour rechercher une sonnerie dans un thème.
+50 Reggae! 1563
TÉL> 0899 70 2001
SMS> CodeThème au 81111.
Ex. 1563 au 81111 pour Reggae

SMS+ 81111 (1 € par envoi + prix d'un SMS)

RAP, RNB

03 Bonnie and Clyde M 55305
113 fout la merde 55604
94 52049
Afrodisiac 52177
Aïcha (RNB 2004) 53714
Ain't nothing wrong NEW 52581
Always on time 55881
Angela 55594
Another day in paradise 56083
Antilop SA party 53689
Art de rue M 55607
Assassin de la police 55299
Au summum M 54580
Avant de partir 52187
Avec classe 55024
Baby boy M+ 53068
Baby cakes NEW 52398
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Bada boom 53553
Belly dance M+ NEW 52543
Belsunce breakdown M 56612
Block party 55777
Break ya neck M 54378
Bump bump bump M 54113
Bye bye NEW 52489
California Love 54245
Cargo de nuit NEW 52600
Carpe Diem 52212
Ce mec ne lâche pas l'affaire M NEW 52568
Changes 54247
Cleaning out my closet 55672
Clint Eastwood + 56644
Comme un fils 52328
Crazy 52202
Crazy in love M 54643
Destinée 55037
Dilemma M 55917
DJ M 54647
Donna 52446
Dr. Hannibal M 54123
Drop it like it's hot 52353
Du rire aux larmes 56080
Elle donne son corps avant son nom 55609
Elle veut 52074
Et c'est parti M+ 52011
Et si tu n'existais pas M NEW 52587
Éternellement M+ 53675
F.U.R.B (Fuck you right back) 52090
Femme like U M+ 53747
Find a way 52456
Freestyle NEW 52585
Freestyler 55582
Fuck it (I don't want...) M+ 53824
Funky cops-Let's Boogie 55898
Gangsta Nation 53473
Gangsta's Paradise 56685
Gaz-L 56905
Gentleman M+ 52213
Goodies 52256
Gravé dans la roche M 54495
Hey Mamma 53502
Hey oh M+ 54957
Hey ya M+ 53172
Hommes femmes M+ NEW 52382
Honey 52182
Hotel 53856
How come 52190
How we do M NEW 52571
I don't wanna know M+ 53758
In da club M+ 54158
J't'emmerde 54784
Je danse le mia 56145
Je reste ghetto M+ 53756
Just lose it 52273
Just married 52175
Killing me softly 56362
L'assassin NEW 52266
L'orphelin M+ 53552
La faucheuse 52159
La ficelle 52360
Laisse pas trainer ton fils 55612
Le même sang NEW 52340

RAP, RNB (suite)

Le mur du son M 54497
Le son des bandits 56054
Le son qui tue M+ 52053
Lean back 52381
Let me love you NEW 52558
Let's get it started 52086
Like a toy soldier NEW 52551
Locked up NEW 52480
Lose my breath 52327
Lose yourself M+ 55215
Ma Benz + 55287
Magic stick NEW 52251
Monte le son DJ 52350
Mosh 52364
My band 53795
My boo M+ 52352
Noble art M 54758
N°10 53929
Obsession si es amor 52432
Oye mi canto NEW 52540
P.I.M.P M+ 54992
Petit frère M 55610
Pom pom pom NEW 52535
Pour ceux 54964
Real slim shady M 56618
Reviens dans ma vie 53555
Sales gosses M 54757
Sans (re)pères M+ 53150
Sexy pour moi M+ 53381
Showbiz 52373
Shut up M+ 53424
Si loin de vous 52321
Soldier NEW 52559
Sous l'oeil de l'ange M NEW 52550
Stan 56634
Steamy nights NEW 52542
Still D.R.E. M 54246
The message 54124
The next episode 56632
Trop fresh M NEW 52584
U remind me 56770
Viens NEW 52349
Without me M 56143
X 53777
Yeah M+ 53624
Zone internationale NEW 52331
+490 Rap! 1554

POP, ROCK

7 seconds 56234
A chi mi dice NEW 52539
Aeroplane NEW 52504
Africa 55956
Amazing 53619
Asche zu asche 54314
Bad day NEW 52549
Billie Jean 56202
Boulevard of the broken dreams NEW 52552
Boys don't cry 55124
Bring me to life M 54364
Butterflies & Hurricanes 52248
Californication 56760
Citroën C3 (2005) NEW 52601
Close to me 55141
Cocaïne 56940
Come as you are + 55713
Creep 56329
Do somethin' M NEW 52385
Do you read me NEW 52355
Don't know why 54081
Du hast 55281
Enjoy the silence 53884
Enjoy the silence (LP remix) 52250
Enter sandman 55654
Everytime 53978
Flash Dance-She is a maniac 55149
Going under + 53041
Hotel California M+ 56765
Ich will 54385
If I ain't got you 52028
In the shadows 53355
Jump 55656
Kashmir 54415
Lithium 54146
Live is life M+ 54485

POP, ROCK (suite)

Mein Teil 52240
Miss you 55852
Misunderstood NEW 52541
Mrs Robinson 56596
Mutter 54375
My prerogative 52253
New born 54137
Nothing else matters 54135
Orange, c'est mieux de se voir (2005) NEW 52602
Orchestra 52003
Paint it black M+ 55750
Protège-moi 53524
Rape me 55349
Seven nation army + 54334
She wants to move 53671
She will be loved NEW 52130
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M 55427
Smooth crimal 54280
Someone only we know 52150
St Anger 54657
Stairway to heaven 56790
Sweet home Alabama 53871
The call of Ktulu 54133
The final countdown 54551
The Reason M+ 53994
The rock show 55692
The unforgiven 54136
These words 52163
This love 52073
Toxic 53558
Welcome to my truth M NEW 52575
What you're waiting for NEW 52433
You had me NEW 52324
Zombie 54934
+730 Pop/Rock! 1561
+60 Rock'n roll! 1581

ROCK FRANÇAIS

A chaque seconde 52056
À l'envers à l'endroit 55676
Apologie 54047
Cargo de nuit NEW 55122
Clandestino 56179
Contact + NEW 52505
Dans un verre à ballon 52012
Dernière danse M 54382
Electra Star 53527
J'ai demandé à la lune M 56096
J'sais pas danser M NEW 52570
J'veux du soleil 53019
Je saigne encore 53416
Jeune et con 55779
L'aventurier M 56097
Lambé an dro 54048
Le vent nous portera 56769
Mala Vida 56178
Salut à toi 54033
Si c'est bon comme ça 54330
Tomber la chemise 56184
Tout envoyer en l'air 53688
Tout le bonheur du monde NEW 52469
Un jour en France 56383
+180 Rock Français 1548

HARD ROCK

Amerika M+ 52362
Back in black 54392
Behind blue eyes 53481
Black hole sun NEW 52511
Breaking the habit 53962
Broken 52317
Chop Suey 53113
Duality 52014
Every you every me 54282
Fear of the dark 54408
Feeling this 53357
Frantic 53145
From the inside 53578
Hard as a rock 55301
Hell bells + 55273
Highway to hell + 55688
I miss you 52043
I was made for loving you 54984
In the end M 54219
In too deep 55782
Mobscene M 54490
My immortal 53480
Numb M+ 54896
Numb/Encore NEW 52545
People = shit M NEW 52573
Personal Jesus 52184
Somewhere I belong M 54222
This is the new shit 53174
Thunderstruck 54393
Vermilion part 1 M NEW 52576
Ya'll want a single 53913
+80 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS

3ème sexe 54461
Adieu jolie Candy 53786
Adieu Monsieur le Professeur 52477
Afrique adieu 55326
Aimer 53447
Ainsi sois-je 54566
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu M 56228
Ameno 52127
Au café des délices 55597

VARIÉTÉS (suite)

Au paradis M NEW 52583
Au soleil M+ 56300
Avant de partir 53221
Belle Ile en Mer, Marie Galante 54779
Besoin de vous NEW 52598
C'est de l'or M NEW 52592
C'est dingue NEW 52509
C'est toi que je t'aime 55579
C'est trop 53195
California 52229
Cette année là 56396
Chanter qu'on les aime 52265
Combien de temps, combien de fois 54852
D'un piano à l'autre NEW 52372
Déconnecter M+ NEW 52566
Déracinée NEW 52546
Désenchantée 56214
Dessine-moi un mouton 55834
Dis à l'amour 52315
Don Juan-Changer M NEW 52553
Donne moi le temps 54411
Dragostea din tei M+ 53819
Du rhum des femmes 55721
Elle danse seule NEW 52208
En apesanteur 55549
En chantant M+ 55327
Ensemble 56501
Envole-moi 54276
Et l'on y peut rien M 54595
Et puis la terre NEW 52444
Etre à la hauteur 52408
Être une femme M NEW 52582
Eve lève-toi 54561
Face à la mer M+ 53903
Femme libérée 53635
Graal-Tous les secrets du monde M NEW 52580
Hymne à l'amour 54013
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'aurais voulu être un artiste NEW 56110
J'avais quelqu'un NEW 52547
Je l'aime à mourir + 56081
Je m'envole M NEW 52567
Je marche seul 55880
Je n'ai pas changé 53256
Je ne sais pas son nom NEW 52323
Je te promets M 54555
Je vais t'aimer 53272
Je viens du Sud NEW 52470
L'aigle noir + 55690
L'envie d'aimer 55603
L'homme de farandole NEW 52330
L'orange 53333
La fille du coupeur de joints 55803
La rivière de notre enfance M+ 52329
La solitudine + 54489
Laissez-moi danser M+ 54260
Le monde est stone NEW 55165
Le petit bonhomme en mousse M 55629
Le poulailler 53954
Les lacs du Connemara + 55331
Les rois mages 56811
Les uns contre les autres NEW 55166
Ma liberté de penser M 54315
Ma philosophie M+ NEW 52369
Ma révolution 53877
Maria Magdalena M 53044
Marie M 55818
Milord 54014
Mistral gagnant M+ 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mon Eldorado 53560
Morgane de toi 54201
Mourir demain 53924
Murmures M NEW 52569
Paris latino M 55162
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Prendre un enfant par la main 55959
Puisque tu pars 54842
Quand ils sont là NEW 52263
Que je t'aime + 56225
Sans contrefaçon 56213
Si demain... (Turn around) 53462
Si seulement je pouvais lui manquer 53839
Song of the storm NEW 52548
SOS d'un terrien en détresse NEW 52537
Souvenirs souvenirs 54480
Stach stach 56064
Starmania-Ziggy NEW 53584
Tant pis 53335
Tes états d'âme Éric NEW 52510
Tournent les violons 55626
Tous les cris, les S.O.S. + 53693
Vivo per lei 54320
Vivre pour le meilleur 55601
+910 Variétés! 1564
+20 Comédies musicales! 1574
+20 Humour! 1598

DANCE, ELECTRO

American life 54294
Asereje (the ketchup song) 55571
Bailando NEW 52481
Boom boom boom NEW 52483
Born to be alive 56152
Break 4 love NEW 52524
Break my stride M NEW 52591
Breathe 54149
California Dreamin' M+ 53805

DANCE (suite)

Call on me M+ 52460
Can you feel it 54759
Cha cha slide 53830
Chihuahua M+ 54121
Daddy DJ + 56642
De ce plang chitarele NEW 52538
Despre Tine 52120
Don't stop 'til you get enough 56574
Dragostea din teï 53820
Drop the pressure M NEW 52590
Enola Gay 54936
Follow me 54662
Four to the floor M+ 52116
Galvanize NEW 52599
Get down saturday night-Get down samedi soir 55771
Get the party started M+ NEW 56065
Give me the night 54593
Heaven 52191
Hit my heart 53832
I will survive + 56631
In your mind NEW 52333
Just an illusion 55639
Kiss my eyes 54498
Lady Marmalade-Voulez vous coucher avec moi 56084
Let's groove 52031
Love is gonna save us 52254
Money 53915
Moving on up NEW 52482
Oxygene 52276
Pop Corn 53947
Satisfaction M+ 54114
Short dick man NEW 52484
Summer Jam 2003 M+ 54778
Sweet dreams 55089
The magic key M 54423
The week end M NEW 52579
The World is mine NEW 52560
Virtual insanity 54682
You are the one 2004 NEW 52536
You're the first, the last, my everything 55520
+360 Dance! 1559
+50 Disco! 1580

ZOUK, REGGAE

1er gaou M 56485
Africa unite 55605
Aie 52335
Ami Oh 52054
An vle an gyal 52194
Ba moin en ti bo 56954
Buffalo Soldier M+ 56333
Could you be loved 56767
Debrouya 53615
Don't worry, be happy 55693
Donne moi ton number 53329
Flamme 52013
Great train robbery 52376
Hello Carol 52380
I shot the sheriff 56134
L'hymne de nos campagnes + 56360
La dernière danse 52093
La réalité NEW 52557
Laisse parler les gens M+ 54553
Mon soleil NEW 52495
No woman no cry + 56758
One love 56335
One step beyond 56546
Reviens NEW 52502
Se pa pou dat NEW 52527
Sortez-les 54740
Tchenbé nou 52193
Tu disais 54802
Un gaou à Oran 52008
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M+ 56953
Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
+50 Zouk! 1565
+60 Reggae! 1563
+10 Ska! 1592
+20 World! 1582

RAGGA, DANCE HALL

Chut dem a chat NEW 52046
Dancehall x-plosion 52165
Gangsta NEW 52497
Gardes Cocotte 52454
Get busy M 54661
Jump up NEW 52500
Love dem so NEW 52498
Pon de river, pon de bank NEW 52493
Pull up 53972
Ragga string 53893
Trahison NEW 52496
Tunda clap NEW 52499
+20 Ragga! 1535

ITALIE, LATINO

(Choopeta) Mamae eu quero 52097
Bayla 56560
Besame Mucho NEW 52562
Enamorame M+ 52318
Faz tempo NEW 52492
Obsession M+ 53887
Sara perche ti amo 53282
Sientelo 53925
Ti amo M 55568
+60 Latin! 1579
+20 Italie! 1594

RAÏ, ORIENTAL

A vava inouva 55318
Abdel Kader M 55435

RAÏ (suite)

Alabina 52441
Baida mon amour 52414
Chira France 55354
Des deux côtés 53311
Didi + 56698
El Awama 52440
El Salam Alaikoum 53679
La Camel NEW 52413
Menfi 55432
Rachid System M+ 52359
Sobri M+ 53905
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
+50 Raï! 1562

CLASSIQUE, JAZZ

Begin the beguine NEW 52533
Bolero 55176
Carmina burana M 55723
Desafinado 54096
Georgia on my mind 56405
La flûte enchantée 55795
La marche Turque 55833
Lo le canto pert te NEW 52507
Rigolletto-La donna e mobile NEW 52399
Take five 54400
The girl from Ipanema 56910
+40 Classique! 1558
+50 Jazz! 1560

CINÉ, TV

1492, Christophe Colomb + 56090
24 heures chrono 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Agence tous risques M+ 56826
Albator + 56719
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amélie Poulain M+ 56633
Amicalement vôtre M+ 56603
Angel M 56851
Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
Arizona Dream 56794
Arnold et Willy + 56844
Arsène Lupin (série TV) 52319
Austin Powers 56751
Babar 55295
Bambi NEW 52516
Band of Brothers-frères d'armes 52077
Banzaï 52080
Barbapapa 56822
Beetlejuice 55967
Benny Hill M 56820
Bernard et Bianca NEW 52485
Bibi phoque 56975
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart M+ 55968
Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
Buffy contre les vampires 56616
Caliméro 55960
Capitaine Flam M 56717
Cat's eyes 55129
Chapi Chapo M+ 56650
Charlie et ses drôles de dames (Charlie's Angels) 54780
Charmed + 56852
Chat noir, chat blanc 55832
Chips 55057
Cobra + 56978
Coup de foudre à Bollywood NEW 52526
Cowboy bebop 56363
Dallas 56652
Dead Zone 53492
Devdas-Silsila Ya Chahat Ka 53855
Die Hard-Une journée en enfer 54895
Dilwale Dulhania Le Jayange 53854
Dirty Dancing-She's like the wind 53733
Dirty Dancing-Time of my life 53713
Dragon Ball GT M+ 54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Fantômas 54789
FBI, portés disparus 52079
Fight Club-Where is my mind 52007
Flashdance 56024
Fraggle Rock 53518
Freaky friday 53541
Frère des ours-On my way 53423
Frida-Burn it blue M NEW 52594
Frida-La Bruja M NEW 52519
Friends-Thème M+ 56617
George de la jungle 54902
Ghost dog + 56796
Ghost in the shell 54344
Ghost-Unchained melody + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Gladiator (1992)-We will rock you 53430
Goldorak, go ! 54811
Goldorak, le grand. 54808
Goldorak-Là haut, là haut... + 56654
Grease + 56754
Gundam wing 54242
Halloween M 54000
Happy Days 56929
Hawaï police d'état + 56818
Hellsing 55230
Il était une fois dans l'ouest + 56658
Il était une fois en amérique 56249

CINÉ, TV (suite)

Il était une fois la révolution 56252
Iznogoud + NEW 52572
Jackass 53515
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-Meurs un autre jour 55916
James Bond-Thème M+ 56639
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeanne et Serge M 56979
Jeux interdits M+ 56792
Jingle France Info 56649
K2000 56847
Ken, le survivant 53022
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor... 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
Kill Bill-Twisted Nerve 52196
L'Âge de glace 56304
L'effet papillon NEW 52597
L'exorciste M+ 56740
L'homme qui tombe à pic 56842
L'île aux enfants-Casimir 56602
L'Inspecteur Gadget M 56733
La 7ème compagnie M+ 53023
La beuze-99 Luftballons + 54139
La boum + 56655
La Boum 2-Your eyes 54893
La famille Adams + 56893
La ferme se rebelle NEW 52596
La marche de l'empereur M NEW 52555
La panthère rose M+ 56629
La petite maison dans la prairie 56815
La petite sirène-Partir là-bas NEW 52517
La petite sirène-Sous l'océan NEW 52518
La soupe aux choux M+ 56040
La vérité si je mens 54472
La vie est une long fleuve tranquille-Jesus reviens 54462
Le bon, la brute et le truand + 56657
Le château dans le ciel 55458
Le clan des siciliens M 56250
Le dernier samouraï 53491
Le flic de Beverly Hills-Axel F M+ 56076
Le gendarme de St Tropez-Thème M+ 56073
Le grand blond avec une chaussure noire + 56038
Le livre de la jungle NEW 52491
Le Manège Enchanté + NEW 53025
Le Parrain M+ 56072
Le père noël est une ordure-Destinée 55296
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le Roi Lion 56261
Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
Le seigneur des anneaux III-Thème 53403
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Les 101 Dalmatiens NEW 52520
Les 11 commandements-Comme des connards 53466
Les 4.400 NEW 52604
Les Aristochats NEW 52508
Les aventures de Rabbi Jacob M+ 56272
Les brigades du tigre 56821
Les bronzés font du ski M+ 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada + 56957
Les chevaliers du ciel 54322
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les choristes M+ 53793
Les choristes-Caresse sur l'océan 52160
Les feux de l'amour 56832
Les Minipouss 54923
Les mystères de l'ouest + 56816
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs + 56986
Les Simpsons M+ 56615
Les têtes brûlées 56891
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Mac Gyver + 56730
Magnum M 56682
Malcom 54888
Mariés, 2 enfants 56840
Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up M+ 55763
Maya l'abeille M+ 56601
Midnight Express M 56002
Mission Cléopâtre 56048
Mission Impossible 1-Thème film M+ 54750
Mission Impossible 2-Thème film 54046
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Mon nom est personne + 56253
Mortal Kombat 54891
Muppet Show 56944
Ne nous fâchons pas 55964
Nicky Larson 55235
Olive et Tom M+ 56714
Paris brûle-t-il ?-Paris en colère NEW 52503
Philadelphia 53441
Pirates des Caraïbes M+ 54959
Pocahontas-L'air du vent 54381
Pretty woman 56021
Princesse Mononoké 55072
Pulp Fiction-Girl, you'll be a woman soon 56350
Pulp Fiction-Misirlou M+ 56641
Resident evil-Le film 56525
Rocky I-Gonna fly now 53538
Rocky III-Eye of the tiger M+ 56718
Sakura 56515
Sex and the City 56813
Sexe intentions-Bittersweet symphony M 55494

CINÉ, TV (suite)

Shrek 56517
Sister act 55001
Six feet under 54338
Smallville-Save Me M 54358
Spiderman-L'araignée, l'araignée... 56126
Stargate SG-1 M 56843
Starsky & Hutch M+ 56651
Starsky & Hutch-générique U.S. 53841
Supercopter + 55350
Talons Aiguilles-Piensa in mi 55488
Taxi 2-Lettre ouverte 53597
Taxi 3 55492
Terminator 2-Le jugement dernier M+ 56755
Terminator 3-Le soulèvement des machines 54903
Thodi Door Saath Chalo M NEW 52574
Titanic-My heart will go on M+ 56742
Tom Sawyer M+ 55963
Top Gun-Take my breath away M 56890
Toy Story NEW 52521
Wonder woman 54361
X-Files + 56614
Xena la guerrière 56838
xXx-Feuer frei 54254
Yu-Gi-Oh! + 54362
+310 Films! 1553
+190 Séries! 1551
+100 Dessins animés! 1556
+10 Bollywood! 1538

PUBLICITÉS

Air France-A sleep for day 56188
Areva 2004-Funky Town + 56200
Banque Populaire-Free M 56107
Bouygues Télécom (2004) 52269
Chanel n°5 (2004) NEW 52532
Citroën C4 (2004)-The magnificent seven 52455
CNP-Jazz suite 56713
Coca Cola Vanille-Day-O M+ 54464
Dim M+ 56604
Dior J'adore (2004) NEW 52529
EDF 2004-Votre monde s'éclaire 53880
Heineken-Every kind of people 56995
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Nutella 2003-Glorious 53425
Orange-Communiquons plus NEW 52528
Puma 2004-Sponsor Jamaïque 53879
Renault Espace (2004) NEW 52530
Renault Scenic 2004 52197
Royal Canin-Le Professionnel M+ 56039
Varta (2004)-Non stop NEW 52531
+100 Publicités! 1557

PAILLARD, FÊTES

Bali Balo M+ 56102
Félicie aussi M+ 54256

J'ai la ... qui colle 56112
Joyeux Anniversaire M+ 56653
La digue du... 56104
Viens boire un petit coup à la maison + 56309
+10 Chansons paillardes! 1573
+20 Fêtes/Événements! 1539

BRUITAGES

Pin Pom (Pompier) M+ 56647
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone 54453
+10 Divers/Jingle! 1566

HYMNES, RÉGIONS

An Alarc'h 53091
Défilé de la garde républicaine 52138
From Galway to Dublin (Irlande) 53592
Hymne Algérie M+ 56668
Hymne Allemagne + 56664
Hymne Cameroun 56749
Hymne Corse + 55092
Hymne Etats Unis + 56666
Hymne Israël-Hatikva + 56670
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M+ 56660
Hymne Maroc 56667
Hymne Nice-Nissa la bella 52394
Hymne Portugal M+ 56720
Il est un coin de France 53586
L'internationale M+ 56951
Le chant des partisans 55428
Marie la Dondaine NEW 52506
Tiens, voilà du boudin! 52062
Tri Matelod 53088
+60 Hymnes! 1552
+10 Musiques régionales! 1540
+10 Musiques militaires! 1537

BRUITAGES HIFI

TÉLÉCHARGER Toutes les explications à droite!

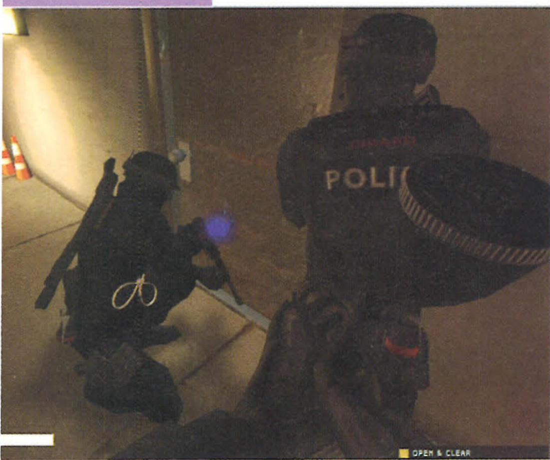
ÉCOUTER, + DE CHOIX
Choisissez votre bruitage (et sa version) dans notre catalogue et faites-en votre sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001
WEB> www.persomobiles.fr

Aboiement chien 66001
Actualités années 30 66097
Boite à bêêêêh NEW 66122
Boite à meeeeuh NEW 66121
Bruits érotiques 66069
Bruits de bouche 66086
Chant "C'est la lutte finale !" 66052
Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
Chant Tyrolien 66004
Cigales 66104
Corne de supporter NEW 66130
Cri d'Alien NEW 66112
Cri de Tarzan 66053
Cris de torture NEW 66115
Délire chinois 66009
Fantômes NEW 66116
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" NEW 66118
Pets 66014
Rire démoniaque NEW 66114
Rots 66016
Serpentin (langue de belle mère) NEW 66125
Sifflet NEW 66131
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
US Police "Hands up" 66078
Vieux klaxon NEW 66129
Vieux téléphone 66026
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Voix de supermarché 66102
Vomissements 66023
Youyous arabes NEW 66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Allo" en écho NEW 66128
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
Voix "C'est quoi c'bordel ?" 66089
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" NEW 66119
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Hasta la vista, baby" 66075
Voix "Inch allah" 66082
Voix "J'te kiffe grave" NEW 66109
Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Planté d'bâton!" NEW 66124
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Ta mère !" 66099
Voix "Terminus, tout l'monde descend" NEW 66123
Voix "Tu viens chez oim ?" NEW 66110
Voix "Wazzzzha ?" 66101
Voix "Y a person qui répond ?" 66065
+120 Hifi! 1546

COMMENT TÉLÉCHARGER?

1. Notez la **référence** (Ex: 56072).
2. Passez commande, au choix:
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Vous connaissez la référence".
SMS> Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement! Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour Le Parrain.
MNITEL> 3617 PERSOMOBILES
3. Votre mobile reçoit la sonnerie ou l'image quelques secondes plus tard!

SMS+ 81122 (1,50 € par envoi + prix d'un SMS)



Cet appareil permet de regarder sous les portes, histoire de vérifier si un type lourdement armé ne vous prépare pas une surprise.

Le mois dernier, nous avions pu essayer le mode multi de S.W.A.T. 4, et déjà on pressentait un potentiel ludique intéressant. La bêta que nous venons de recevoir nous a donné un bon aperçu de la campagne solo et conforte ce sentiment de hit potentiel. Je rappelle le concept en vitesse, des fois que vous ayez oublié le principe de la série. À la tête d'une petite escouade (quatre policiers), vous accomplissez des missions à haut risque, qui nécessitent des nerfs d'acier, un courage de lion, un moral en béton et un tas d'autres images du même acabit. Se voulant réaliste, la moindre balle est potentiellement mortelle et, en tant que représentant de l'ordre, vous avez un gros handicap face aux hors-la-loi armés : vous ne pouvez pas faire usage de la force à tort et à travers (étonnant, pour un jeu américain). Du coup, quand vous en apercevez un, il faut commencer par gentiment lui hurler des mots doux, comme « POLICE ! LES MAINS EN L'AIR, CREVURE ! JETTE TON ARME ET METS TOI À GENOUX ». Libre à lui d'obtempérer ou de vous



La nouvelle interface permet de donner ses ordres de manière très intuitive.

signifier son mépris par une volée de pruneaux adroitement ciblés. Évidemment, on comprend rapidement que la confrontation directe n'est pas la méthode la plus judicieuse et qu'il vaut mieux faire précéder son entrée dans une pièce par une grenade (aveuglante, fumigène, assommante), histoire que l'ennemi se rende bien compte qu'on n'est pas là pour rigoler.

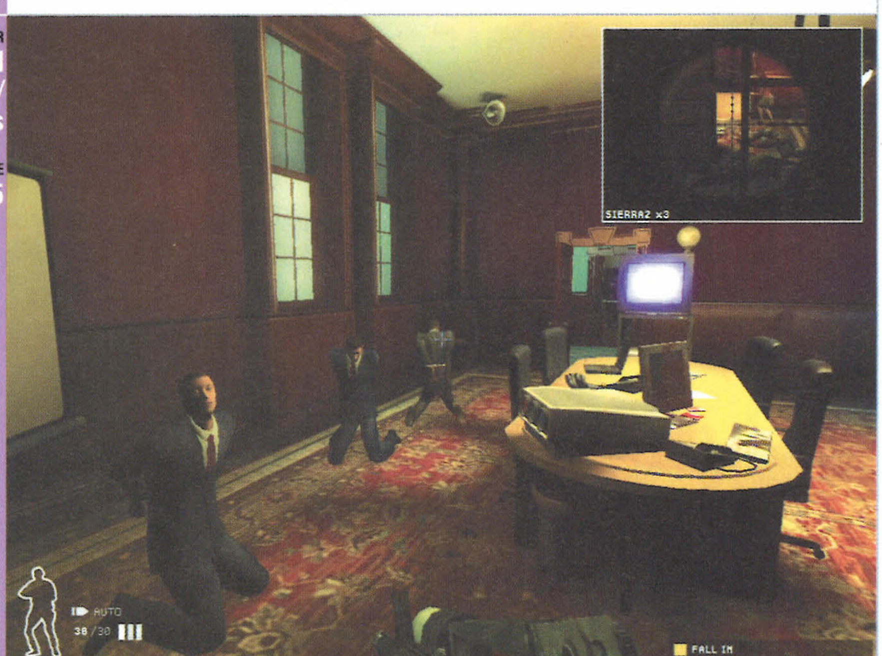
GENRE
Tactical FPS

ÉDITEUR
Vivendi Universal Games

DÉVELOPPEUR
Irrational Games/ États-Unis

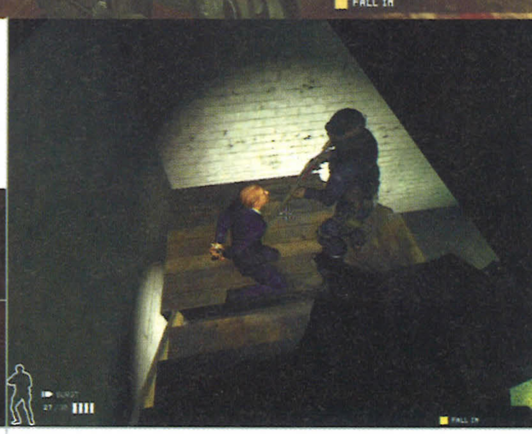
SORTIE PRÉVUE
Avril 2005

S.W.A.T. 4



Dans le doute, on arrête aussi les civils.





...c'est le SWAT que j'préfère

En tant que chef d'équipe, vous pouvez soit aller au feu en serrant les fesses, soit suivre les événements par le biais de la caméra intégrée dans le casque de vos subordonnés et leur donner des ordres, tranquillement planqué dans la camionnette blindée garée à 500 mètres de là, un donut à la main. Si dans l'ensemble, ils s'en sortent plutôt pas mal, on espère que leur intelligence artificielle sera encore un peu peaufinée. En effet, vos collègues ont parfois tendance à afficher des attitudes étranges, comme tourner le dos au danger. L'arsenal proposé est également un peu léger (mais devrait s'étoffer pour la sortie du titre), surtout du côté des armes de poing qui n'offrent que deux modèles différents et un Tazer. Pour passer d'une mission à l'autre, il faut obtenir un nombre de points donnés, les arrestations propres et sans giclures de sang comptant positivement, tandis que l'utilisation abusive de balles dans la tête vous pénalise négativement. Si vous n'atteignez pas le seuil fixé, pas de miracle, il faut recommencer. Heureusement, pour garder tout le stress de l'inconnu, les différents protagonistes changeront de tête et de place d'une partie à l'autre, assurant une certaine « rejouabilité » au titre. Je vais manquer cruellement de place pour vous parler de toutes les bonnes choses qui restent, comme l'ambiance ultra stressante, le moteur graphique qui dépote des ours, le level design bien pensé, le rendu photoréaliste, la localisation des dommages, les briefings et tout le reste. Je vous mets tout ça de côté pour le test, mais sachez d'ores et déjà que c'est bien parti pour être du tout bon.

Bishop

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

GENRE
Série d'infiltrations

EDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Ubi Soft/ Canada

SORTIE PRÉVUE
Avril 2005

Tom Clancy doit être un homme heureux. Non seulement il passe pour un écrivain talentueux auprès des vendeurs de la FNAC, mais en plus on le sollicite de partout pour pondre des scénarios pour des jeux vidéo. Il faut malgré tout lui reconnaître qu'il a une certaine imagination pour inventer des histoires à la frontière du crédible. Tenez, Chaos Theory par exemple : courant 2008, un virus codé par un Mitnick en herbe s'attaque aux systèmes informatiques boursiers américains et japonais. Un peu en train de flipper sur leur îlot, nos amis nippons n'hésitent pas à prendre diverses mesures pour se protéger d'éventuelles attaques, quitte à violer quelques traités internationaux au passage. Et là, c'est le drame. La Chine et la Corée du Nord se sentent en danger, cette dernière saute sur l'occasion pour envahir la Corée du Sud qui lui fait envie depuis un bout de temps. Les attaques informatiques se multiplient et les États-Unis décident qu'il est temps que cela cesse. Vous savez comment ils sont quand ils ont un truc en tête... Et ils vous envoient vous, Sam Fisher, spécialiste de l'infiltration, expert du brisage de nuque, discret comme un chat, fort comme un ours, remettre un peu d'ordre là-dedans et trouver qui est le super-méchant qui tire les ficelles dans l'ombre.



Il ne sera pas toujours possible de se planquer dans le noir, les NPC sont pourvus de torches

Not alone in the dark

Comme promis, l'évolution depuis Pandora Tomorrow est sensible. Graphiquement, on bénéficie maintenant d'un moteur 3D rutilant, rempli de bump mapping, d'ombres portées dans tous les coins et de réflexions sur la moindre surface. De plus, le jeu semble déjà bien optimisé et on devrait pouvoir profiter de résolutions sympathiques sans sortir la bête de course. Notre agent spécial a également évolué, notamment dans le panel de mouvements qu'il peut exécuter. Qu'il s'agisse de briser une nuque pendu par les pieds, de précipiter un type par-dessus une balustrade ou de s'approcher discrètement d'un garde, tous ses déplacements sont plus coulés, presque félins. Notre homme sait maintenant se servir d'un couteau pour les mises à mort rapides ou pour se frayer un chemin à travers toiles de tente et autres bâches en plastique. Les missions de la campagne solo semblent suffisamment longues et pourvues d'objectifs variés qui devraient tenir le joueur en haleine. Le multi coopératif gardera ses secrets jusqu'au test puisqu'il n'était pas implémenté dans la version mise à notre disposition. Le mode versus, en revanche, a encore été amélioré, mais nous vous en reparlerons plus longuement dans le test. Chaos Theory ne révolutionnera certainement pas le genre, notamment à cause de son gameplay un peu trop linéaire, mais il devrait offrir aux joueurs tout ce à quoi on est en droit de s'attendre : un scénario original, des personnages avec une vraie personnalité, un gameplay rodé, un multi génial et un moteur graphique à la hauteur.

Bishop

joystick à voir sur le DVD-Rom/CD-Rom



En multi, les nouveautés sont multiples : modes de jeux, équipement ou arme.





Coucou...

CONSTANTINE

GENRE
Adaptation de film

EDITEUR
Eidos

DÉVELOPPEUR
Bits Studios/ Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Avril 2005

Constantine… en voilà un « bad mofo », comme ils disent de l'autre coté de l'Atlantique. Imper de cuir noir, chemise blanche, cravate relâchée, mais surtout une certaine morgue qui doit rapidement taper sur les nerfs de ses interlocuteurs. À sa décharge, il traite la plupart du temps avec les forces du mal, directement en enfer. Loin de lui l'idée d'organiser un trafic d'âmes. Non, il est plutôt du genre à aller assainir les zones les plus sombres du royaume de Lucifer, afin de voir triompher le bien. Son courage lui vient en parti du cancer des poumons qui le ronge à petit feu. Comme disait l'autre : « Rien de pire que quelqu'un qui n'a plus rien à perdre ». Mais depuis quelque temps, les démons tentent discrètement d'envahir notre dimension, ce qu'ils n'ont pas le droit de faire, évidemment. Surpris et un poil inquiet, Constantine commence à mener sa petite enquête dans les deux univers, aidé dans sa quête par une ribambelle de NPC.
Le quotidien de Constantine est assez basique. Sous un prétexte quelconque, on vous demande de traverser des niveaux remplis de monstres et de vermines en tout genre. Pour vous en débarrasser, vous avez le choix entre le corps à corps, les armes à distance ou les sortilèges.



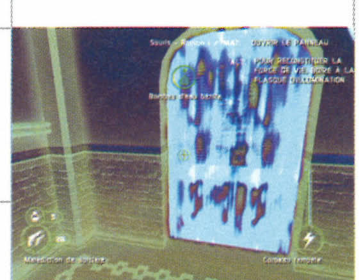
Oui, le héros du film est interprété par Keanu Reeves en imper noir. Surprenant.



Oh oh, j'ai cru voir un gros navet

Prévu pour être disponible à peu près à la sortie du film dans les salles, Constantine risque d'être une déception. Forcément, les adaptations de film à réaliser dans un délai relativement court ne bénéficient que rarement d'une finition impeccable. Pourtant, s'il reste encore du boulot sur la version que nous avons essayée, on doit reconnaître aux développeurs qu'ils ont manifestement voulu donner le meilleur d'eux-mêmes dans les délais sûrement réduits qu'ils avaient. Par exemple, pour lancer les sorts puissants dont on dispose, il faut taper la bonne combinaison de touches au pavé numérique. Mais pendant ce temps, vos ennemis bougent toujours, ce qui rajoute un poil de stress. Tout aussi sympathique, la seconde vision qui révèle la vraie nature des choses et fait apparaître la face démoniaque d'humains possédés. Cette vue sert également à repérer certains passages plus ou moins secrets ou les bonus. Bien sûr, c'est loin d'être révolutionnaire ou indispensable, mais ces quelques options réussiront peut-être à sauver ce titre d'un désastre prévisible. D'autant plus que les cinématiques sont très bien mises en scène et donneraient même envie de voir le film. Allez, faites comme moi, croisez les doigts, allumez un cierge et priez pour qu'on puisse écrire le test d'une bonne surprise plutôt que la chronique d'un navet annoncé.

Bishop



La « vraie vision » permet de repérer des passages cachés et des bonus.



Les sorts sont plutôt bien faits.



Une partie du décor se brisera ou s'effondrera en fonction des dommages qu'il encaisse.

Bien que toute mention de ses origines semble avoir disparu du plan de communication de l'éditeur, il est très difficile d'oublier que Project Snowblind puise allègrement dans l'univers de la série Deus Ex. Mais avant de développer le sujet, plantons le décor. Nous sommes en l'an 2065 à Hong-Kong, dans la peau du 2e lieutenant Nathan Frost, péon moyen de la coalition de la liberté. Probablement gavé de propagande militariste, le jeune homme tente de sauver un de ses camarades, pris pour cible par une bombe. Manœuvre idiote qui ne marche que dans les films, les deux gaillards se retrouvent sur le carreau dans un état pitoyable. Heureusement pour lui, Nathan sera choisi pour bénéficier

GENRE
FPS Console
ÉDITEUR
Eidos
DÉVELOPPEUR
Crystal Dynamics/États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Avril 2005

PROJECT SNOWBLIND

d'un traitement de choc, à base de nanotechnologies, qui va le remettre sur pied en un rien de temps. En tant que super-soldat qui vaut des milliards, votre faction vous renvoie immédiatement sur les champs de bataille, tant pis pour la convalescence. Bien sûr, ces bio-augmentations vont vous servir au quotidien puisque vous pourrez notamment générer un bouclier balistique pour stopper les projectiles, accélérer votre perception (et donc ralentir le temps) ou pirater un tas de machins électroniques. Les similitudes avec Deus Ex s'arrêtent là, pour le reste on flirte plutôt avec un FPS très standard.



Le méchant de droite utilise une technologie de camouflage optique.

Nanogameplay

Le scénario proposera deux types de missions : infiltration ou bourrinage. Si dans la première vous devez faire preuve de discrétion, la deuxième laisse la part belle à votre imagination destructrice et à l'emploi judicieux du large inventaire d'armes à votre disposition. De plus, vous serez aidé par une ribambelle de NPC qui contribuent au spectacle son et lumière en tirant à tout va. Comme souvent dans ce genre de situation, leur utilité n'est pas franchement établie et on passe plus de temps à leur sauver la vie qu'à espérer un tir de couverture pour rejoindre le bout de la rue. Enfin, il ne s'agit là que d'une bêta... Graphiquement, Project Snowblind semble s'en sortir plutôt bien avec un level design intéressant et quelques effets graphiques sympathiques. On a malgré tout pu apercevoir quelques textures moches et fadasses, probablement dues à la conversion depuis le monde limité des consoles. L'utilisation des différents gadgets et des capacités de Nathan devrait donner un petit coup de boost au gameplay qui pour l'instant se résume à du massacre systématique et répétitif. Reste à voir si cela sera suffisant pour imposer Project Snowblind aux côtés des autres FPS du moment.

Bishop





Ça en jette, quand même...

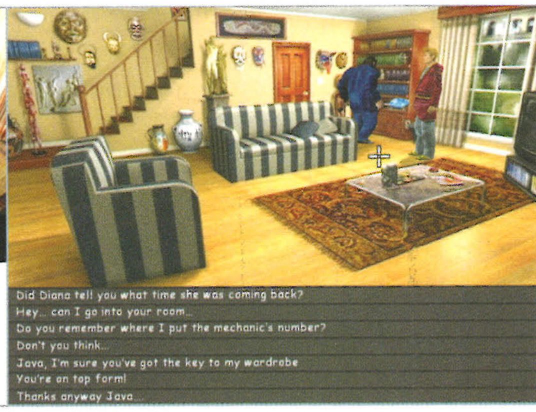
GENRE
Aventure des années 90
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Artematica Entertainment/Italie
SORTIE PRÉVUE
Mars 2005

MARTIN MYSTÈRE OPERATION DORIAN GRAY

Je suppose que tout le monde ici connaît le fameux Martin Mystère, jeune détective-aventurier-indiana-jones-wanabe, qui sévit déjà en dessin animé. Mais si ! Le personnage tiré d'une BD italienne ! (ouf, merci le communiqué de presse). Sauf qu'Operation Dorian Gray, jeu d'aventure hyper classique, ne s'adressera pas aux enfants semble-t-il : sujet sérieux, réflexions philosophiques sur la mort et un personnage principal dans sa période mature. Nous voilà donc dans la peau de Marty Mystère, un New-Yorkais anthropologue et baroudeur, plongé cette fois dans une mystérieuse histoire de meurtre mystifiant, peuplée de personnages mystificateurs. O.K., je les ai tous placés. Aucune interaction dans les dialogues apparemment, même si ceux-ci m'ont paru largement supportables. Voire bien joués, en anglais tout du moins. Si certains décors en 2D sont jolis, on comprend vite pourquoi le jeu ne s'appelle pas Martin Polygones côté persos en 3D. Le début de l'aventure semble un peu mou, mais on échappe aux manipulations d'objets illogiques et pénibles. Pour une fois, on prend même un certain plaisir à étudier la moindre chiure de mouche dans le décor. Tout cela semble bien désuet tout de même, mais qui sait, il reste l'histoire pour nous accrocher.

Les développeurs s'attaquent ici à mon maître classique absolu : Oscar Wilde. Je ne sais pas encore ce qu'ils nous ont pondu, mais j'espère pour eux que leurs références s'avéreront à la hauteur.







Fumble

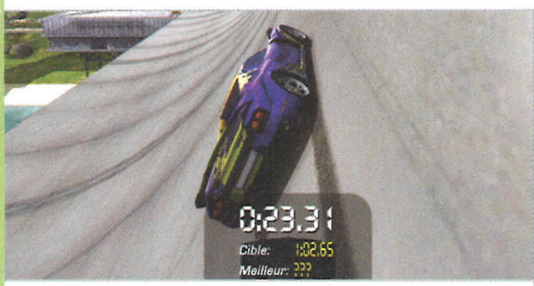
GENRE
Course sans collision
ÉDITEUR
Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR
Nadeo/France
SORTIE PRÉVUE
Avril 2005

TRACKMANIA SUNRISE

Tout le monde connaît mon avis sur Trackmania et son manque de collision, je ne reviendrai donc pas là-dessus. D'ailleurs, cette suite ne s'adresse pas à moi à la base, puisqu'elle a été développée en partie d'après les remarques de l'énorme communauté de fans qui s'est créée autour de ce jeu. Du coup, on devine que ces derniers piaffent d'impatience à l'idée de s'éclater sur les trois nouveaux environnements et des challenges inédits. On retrouve donc les courses, où seule l'habileté du pilote lui assurera la victoire, le mode puzzle qui nécessite un peu de réflexion (c'est à vous de compléter le canevas de circuit pour battre le record) et un nouveau mode, intitulé Plateforme, dans lequel il s'agit plus d'une course contre l'esprit tordu du créateur que contre la montre. En effet, pour atteindre certaines zones, il faut multiplier les sauts hasardeux à haute vitesse et les virages en épingle. Les puristes apprécieront. Mais le vrai point fort de Trackmania, c'est bien sûr le multijoueur qui bénéficie d'un ladder international et de l'amélioration de son code réseau pour le transfert du contenu personnalisable. Ce dernier point est également à l'honneur puisque la plupart des outils d'édition (circuits, skins, avatars) ont été repensés pour être plus ergonomiques. Personne ne s'en plaindra. Un mot sur le moteur graphique, qui s'est offert un petit lifting en passant et propose maintenant des modèles nettement plus détaillés et des environnements visuels plus riches. On attend quand même de voir ce que ça donne sur de « petites configs » (type GF4 4200, 1800 GHz) quand on se retrouve à plein sur un circuit un peu élaboré.







Première chose à apprendre : comment négocier un virage.

Bishop

CREATURE CONFLICTS THE CLAN WAR

GENRE
Worms en pire
ÉDITEUR
Cenega
DÉVELOPPEUR
Mithis Entertainment/ Hongrie
SORTIE PRÉVUE
Fin avril 2005

Bon, je suppose que tout le monde connaît le concept de Worms (enfin, la base au moins, les mécaniques de jeu ayant beaucoup évolué depuis le premier opus – pas toujours de manière heureuse) : on dirige de petits vers de terre surarmés à l'aspect idiot et on cherche à massacrer ceux de l'adversaire. Creature Conflicts en reprend les grandes lignes pour son gameplay. Ici, il s'agit en revanche d'animaux de différentes espèces (des singes, des loups, des musaraignes, etc.) réparties en clans. À leur disposition, plusieurs armes qu'on peut acheter avant de pénétrer dans le niveau et des bonus qu'on ramassera sur le terrain. Le déroulement d'une partie est très classique puisque chacun déplace un de ses personnages durant le temps imparti et essaye d'infliger le plus de dégâts aux membres des autres équipes. Le terrain de jeu, représenté sous la forme d'un petit planétoïde, est plutôt original et nous change des niveaux de Worms. On n'hésitera d'ailleurs pas à jouer avec la gravité pour balancer des boulettes à l'autre bout de ce petit monde. Malheureusement, dans la version que nous avons reçue, la manœuvre est hasardeuse et il est presque impossible de prévoir la trajectoire de ses projectiles. La machine, par contre, est d'une précision qui laisse sans voix. On espère chaudement qu'elle apprendra à tirer un peu à côté d'ici au test, sans quoi l'intérêt du mode solo sera assez superficiel.



Les cinématiques sont plutôt rigolotes.



Subitement, je me sens très entouré.



Le champ de force fournit une protection toute relative.

Les bêtes de la campagne

La campagne comprend d'ailleurs 48 missions aux objectifs variés, mais dont la finalité reste généralement l'extermination des équipes adverses. Les armes et bonus proposés sont parfois rigolos dans leur design et possèdent souvent une dimension stratégique intéressante, comme les boules de champ de force qui génèrent... un champ de force à même de vous protéger. On a bien sûr accès à du matériel plus conventionnel, tel que des couteaux, des fusils, des pistolets lasers, des bazookas, etc. La liste est encore longue et compte près de 60 objets différents, indispensables pour varier les plaisirs.
Tout aussi incontournable, l'éditeur de terrain qui permettra en plus de faire tester sa créativité aux autres joueurs. Le mode multi laisse une impression de superficiel, principalement à cause des armes de jets, rendues inutiles par leur maniement et le peu de dégâts qu'elles occasionnent par rapport à celles de corps à corps. On espère malgré tout que ces soucis seront réglés pour la sortie commerciale, car Creature Conflicts possède un bon fond et nous changerait agréablement des Worms, si le gameplay est à la hauteur. Wait and see, comme on dit.

Bishop



A la différence des sous-marins d'aujourd'hui, véritables navires subaquatiques, ceux de la Seconde Guerre mondiale étaient plutôt des bateaux avec une ligne de flottaison très très basse. Se reposant sur une propulsion électrique, leur autonomie et leur capacité à descendre sous le niveau de la mer étaient des plus réduites. Les capitaines qui les commandaient devaient d'ailleurs rivaliser de stratégie et d'ingéniosité pour ne pas finir avec de grosses voies d'eau dans la coque. C'est à ce poste que vous convie Ubi Soft, dans son dernier simulateur du genre, Silent Hunter III. Cette nouvelle version, en développement depuis quelque temps déjà, s'annonce sous les meilleurs auspices puisque sa finition, à tous les niveaux, semble de qualité. Pour commencer par le moins important dans un jeu du genre, le moteur 3D rendra malgré tout hommage à votre carte vidéo avec de nombreux effets graphiques et particules en tout genre. L'eau est particulièrement réaliste, et affronter un « petit » grain sur le pont donnerait presque la nausée. Dans le bâtiment, on peut voir les différents membres d'équipage s'activer autour de leur poste, le tout animé par un roulis qui contribue au sentiment de réalisme. Si vous encaissez des dégâts, les lumières se mettront à clignoter et des jets d'eau et de vapeur s'échapperont des conduites cassées. D'un point de vue technique, c'est totalement gadget, mais c'est le genre de petits détails qui renforce l'immersion dans le jeu.

GENRE
Simulation en eaux troubles

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Ubi Soft/ Roumanie

SORTIE PRÉVUE
Avril 2005



À l'approche d'une torpille, une petite fenêtre s'ouvre pour montrer les dégâts.

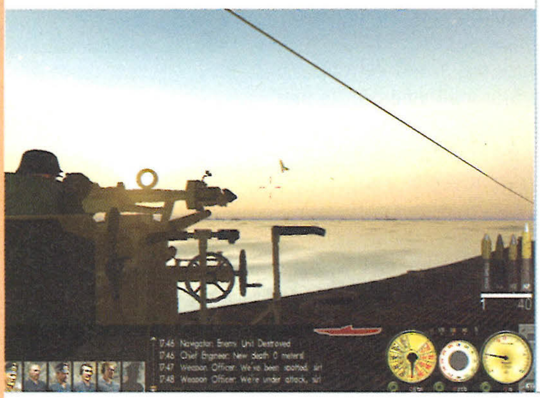
SILENT HUNTER III



Je crois que je vais être malade...



Vos ordres de mission vous laissent une certaine latitude dans l'approche que vous désirez choisir.



La guerre sous-marine

Niveau réalisme, donc, on va être servi puisqu'on retrouvera les différents U-Boat (on pilotera notamment les types II, VII, IX et XXI) et une multitude de navires de toutes nationalités et de tonnages divers. Bien sûr, les nombreux calibres d'obus seront la cause d'une liste variée d'avaries et d'autant de façons originales de sombrer dans les profondeurs glacées de l'océan. Le jeu était prévu originellement pour fin 2004, cependant les développeurs ont pris le parti de retarder sa sortie pour implémenter une campagne dynamique, réclamée à cor et à cri par les fans. Cette dernière comprendra un assortiment varié de missions historiques et fictives avec des objectifs divers, tels que l'escorte, l'attaque de convoi ou de la reconnaissance. La version mise à notre disposition n'était pas totalement finalisée, mais laisse deviner une réalisation travaillée, malgré une interface un peu absconse de temps en temps. L'équipe de développement promet malgré tout que son titre devrait être accessible aussi bien aux fans de simulation hardcore qu'aux joueurs du dimanche. On attend avec impatience de juger de cela, les fanatiques ayant des besoins que le débutant n'a pas. Quoi qu'il en soit, Silent Hunter III pourra bien devenir la nouvelle référence des simulateurs de sous-marins.

Bishop

BROTHERS IN ARMS

GENRE
FPS (sur) réaliste
ÉDITEUR
Ubi Soft Entertainment
DÉVELOPPEUR
Gearbox Software/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Fin février 2005

A force de tirer avec autant d'insistance sur la corde de la Seconde Guerre mondiale, il ne manque désormais plus qu'un RTS inspiré de la Grande Vadrouille pour que le tableau soit complet. Oh, ne riez pas, on n'est jamais à l'abri d'un moment d'égarement. D'ailleurs, Brothers in Arms commence comme une bonne comédie. Vous incarnez Matt Baker, jeune recrue de la 101e division aéroportée, à l'aube du débarquement de '44 et il s'avère que votre idiot de pilote ne vous a pas parachuté au bon endroit. Il paraît que c'était monnaie courante à l'époque, mais ça n'augure malgré tout rien de bon pour la suite. Les premiers niveaux de jeu sont à l'image d'un Call of Duty, best-seller incontesté de la catégorie FPS militaire hollywoodien : les dialogues sont soignés, l'ambiance de mort est palpable et l'immersion immédiate. Le chef beugle ses ordres, on suit sans poser de questions et on prie pour ne pas finir criblé de plomb au beau milieu d'une campagne française plutôt hostile. Et comme si cela ne suffisait pas, il va falloir aussi veiller sur ses frères d'armes. Vous devrez commander vos subalternes pour leur ordonner qui de camper derrière un muret pour arroser l'ennemi et l'empêcher de riposter, qui de foncer en hurlant comme un beau diable vers les positions ennemies pour réduire ces importuns teutons au silence.



Ah ça, maintenant que j'ai un tank, y'a plus personne hein.

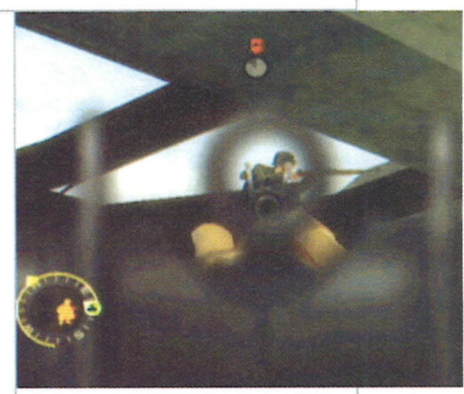
Grâce à d'étranges pouvoirs, le bidasse peut arrêter le temps et sortir de son corps pour observer les alentours.



C'est ça que vous appelez réaliste ?

Pour chaque ennemi présent dans votre champ de vision, un petit indicateur vous signalera si celui-ci est en mesure de faire feu ou s'il est suffisamment acculé pour vous permettre de courir comme un lapin sans risquer de vous faire allumer. Il faut donc en permanence s'assurer que tous les fronts sont couverts si l'on veut pouvoir progresser sans risquer de se faire perforer le cageot. Et si vous êtes bien sage, on vous permettra même de faire mumuse avec des tanks pour escorter vos bidasses. Tout cela est bien trop frénétique pour vous ? Pas de problème : il suffit de basculer à tout moment en mode tactique pour « freezer » l'action, observer la carte des environs pour établir le meilleur plan d'approche. Une option surprenante qui plombe un peu l'action et un choix étrange pour un jeu qui revendique un réalisme absolu.
Ubi Soft ne disposant pas de version PC jouable, nous avons dû nous contenter d'une Xboîte pour réaliser cette preview. On se gardera donc de faire le moindre commentaire sur la laideur du moteur 3D (sans oublier ses fréquents « lags ») et l'on attendra le test pour se prononcer sur ce mauvais feeling. Par contre, notre inquiétude ne cesse de croître en ce qui concerne l'I.A. des ennemis. Ceux-ci font encore bien trop souvent preuve d'une apathie déroutante, même lorsqu'on les arrose à bout portant. Encore un petit réglage de dernière minute ? On l'espère. Sans quoi, la note risque d'être salée.

Faskil





En voilà un pour qui la guerre est bientôt terminée.

GENRE
Stratégie Temps Réel Anachronique
ÉDITEUR
Vivendi Universal Games
DÉVELOPPEUR
Mad Doc Software/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Printemps 2005

EMPIRE EARTH 2

On avait déjà eu l'occasion d'évoquer le solo d'Empire Earth 2, une sorte de Civilization accommodé à la sauce RTS prévu pour bientôt, mais le jeu était encore en développement et on en sait maintenant un peu plus sur son multijoueur, très attendu par de nombreux fans. Il sera possible de jouer en équipe et de conclure des alliances plus ou moins poussées (par exemple avec ou sans partage des lignes de vue de ses unités), avec de vrais plans de bataille. Il suffira pour cela d'utiliser l'interface spéciale pour gribouiller des instructions sur la mini-carte, avec des flèches agressives, des points d'exclamation et des commentaires du type « attak le par la Juju, moi en meme tant je le pwn par le nord lol ». Mais même les pactes les plus amicaux seront éphémères, car comme chacun sait, il ne peut en rester qu'un et le mode « seul survivant » garantira la survenue tôt ou tard d'un bon coup de poignard dans le dos. Ça apportera encore plus de piquant.



Le « Citizen Manager » est très pratique pour répartir l'activité de ses paysans.



Cet agent de police géant qui fait la circulation n'est autre qu'un terrifiant Leader Militaire.

Le système de classement en temps réel des performances économiques et militaires ajoutera encore à la compétition, puisque le joueur en tête disposera de bonus temporaires et pourra créer un Leader. Cette unité spéciale est absolument redoutable, dans la partie que j'ai vue c'était une sorte de gros shérif bleu qui courait partout en flinguant des fermières et des tanks à coups de pistolet. Bigre : me voilà curieux de voir ce qu'il y aura dans la version finale.

Atomic

GENRE
Série B sympathique
ÉDITEUR
HIP Interactive
DÉVELOPPEUR
Asobo Studios/ France
SORTIE PRÉVUE
Mars 2005

CT SPECIAL FORCES FIRE FOR EFFECT

Pas facile à première vue de prendre au sérieux ce CT Special Forces, un shoot troisième personne multi plate-forme développé par les Bordelais sans-le-sou d'Asobo Studios. Il faut dire que le moteur graphique fait maison est plutôt calibré PS2. C'est douloureux pour l'œil habitué aux dernières splendeurs DirectX 9. Pourtant, la prise en main s'avère agréable, avec un gameplay qui s'annonce ouvert et étonnamment varié. Consacré aux aventures trépidantes de Raptor™ et Stealth Owl™, deux contre-terroristes aux talents complémentaires, Fire for Effect alterne des phases de massacre paramilitaire, des séquences d'infiltration pure, des combats de véhicules et des batailles en chute libre contre d'affreux parachutistes du mal. Question maniabilité, ça se présente plutôt bien : Laurel et Hardy distribuent de grosses quantités de plomb tout en faisant des roulades dans tous les sens et ils se contorsionnent à couvert derrière des obstacles pour flinguer des gens sans s'exposer inutilement. Dans la partie la plus musclée du jeu, on pourra faire voler plein de trucs en l'air à coups de lance-roquettes et de grenades magnétiques aspirantes, pendant que la partie discrétion permettra d'éteindre les lampes en tirant dessus, de se faufiler en faisant clignoter plein de visions électroniques spéciales et, de manière générale, de furtiver à tire-larigot. Ça ne sera sûrement pas le jeu de l'année, mais on peut toujours espérer que Rox et Rouky nous feront une bonne surprise.



Écartez-vous tous, ce ciel est à moi !



Libération d'otages : la méthode Schwarzenegger.

Atomic



ACT of WAR
DIRECT ACTION
« L'un des plus beaux RTS jamais conçus »
PC JEUX
« Absolument Superbe »
joystick
Washington - 11:24
Riposte imminente
"LA NOUVELLE ARME DE DISTRACTION MASSIVE"
PC JEUX
Mission briefing_
Si une guerre devait éclater demain, elle menacerait d'être la plus meurtrière. Les villes du monde entier, les monuments et même votre propre jardin pourraient devenir un champ de bataille. Dans Act Of War, cette hypothèse devient réalité et votre mission est de riposter.
Aidé des armements contemporains les plus réalistes et appuyé par les forces de renseignement internationales comme la CIA et les medias, Act of War vous plonge dans la guerre moderne comme aucun RTS* ne l'a fait jusqu'à maintenant.
Téléchargez la démo jouable
www.atari.com/actofwar
Egalement disponible
en EDITION COLLECTOR
16+
VENDREDI ROUGE:
18 MARS 2005
ATARI
Act of War: Direct Action © 2004 Atari, Inc. All Rights Reserved. Published and Distributed by Atari Europe SASU. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc. All trademarks are the property of their respective owners. * RTS: Jeu de Stratégie Temps Réel.



Non, il ne me verra pas. Un torticolis qui l'empêche de regarder vers le haut sûrement.

STOLEN

GENRE
Splinter seins

ÉDITEUR
Hip Games

DÉVELOPPEUR
Blue 52 Games/Grande-Bretagne

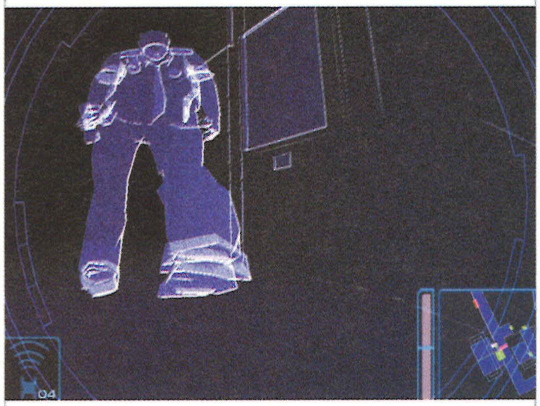
SORTIE PRÉVUE
Mars 2005

Imaginez que Sam Fisher (de Splinter Cell) et Garrett (de Thief) tombent fous amoureux l'un de l'autre et donnent naissance à une fille. Non, attendez, n'imaginez pas ça en fait. Oups trop tard. Désolé pour les cauchemars... Je voulais dire qu'Anya Romanov, l'héroïne de Stolen, est une sorte de mixte de l'infiltration technologique et acrobatique du célèbre agent d'Echelon, et de la vocation extra-légale de Garrett. Et comme ce dernier, Anya risque fort de se retrouver dans des histoires louches qui dépassent largement le cadre de l'enrichissement personnel, puisque le scénario démarre clairement sur une élection pas très claire dans la ville très pourrie de Forge.

Voleuse de gameplay

Si vous avez déjà joué à Splinter cell, vous saurez vite manier Stolen : Anya court ou marche furtivement, fait des roulades, s'accroche aux rebords des fenêtres ou saute de toit en toit, ajuste ses bottines en cuir, passe sa main dans ses cheveux soyeux, hummm petite coquine va... Pardon, je m'égare. Anya possède aussi un large éventail de gadgets comme l'émetteur sonique pour attirer les gardes, des brouilleurs électriques contre les caméras ou encore cet objet oblong et vibrant dont je n'ai pas compris l'utilité. Bref, Sam s'est bien fait pomper ; sauf qu'ici, pas de gros guns. La douce Anya ne tue personne, au pire peut-elle distribuer les mandales efficacement, au point de toucher deux gardes à la fois, façon vieux beat'em up (je ne crois pas que ça soit voulu). Par derrière, elle peut rendre inconscients les adversaires ou même leur faire les poches, ce qui est déjà plus rigolo. Dans le même genre, le crochetage de serrure basé sur un peu de reconnaissance visuelle et un poil de doigté s'avère relativement fun.

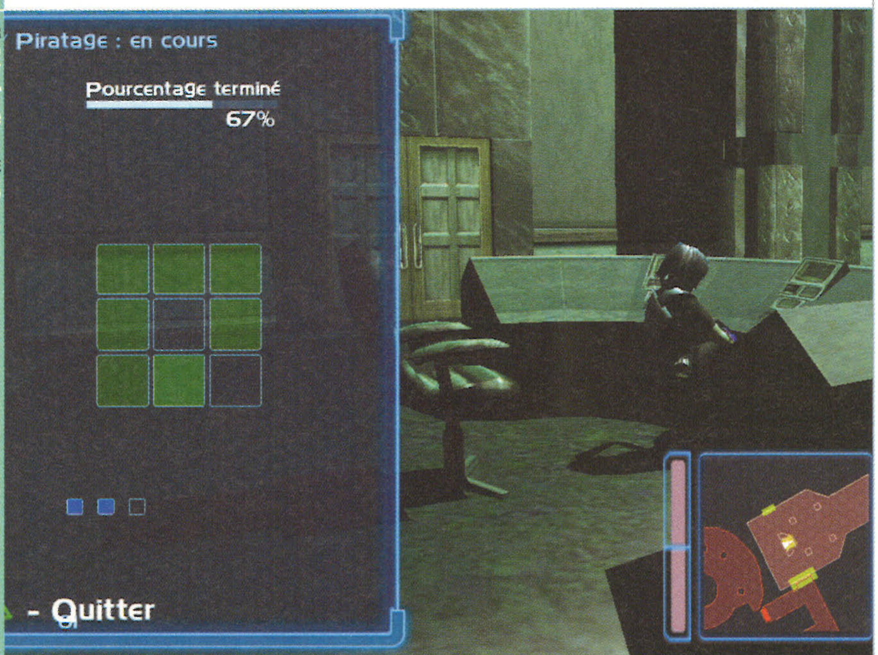
La vue sonar affiche ce qui se trame derrière une porte, de façon légèrement déformée.



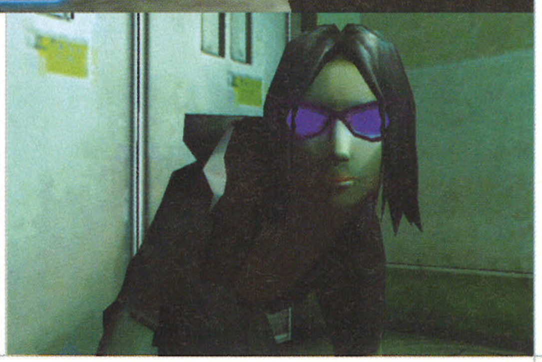
Au feu la PS2

Anya peut faire bien d'autres choses encore, malheureusement, j'ai oublié (®Ken le Survivant). Stolen s'annonce donc comme un jeu possiblement sympathique, mais certainement pas majeur. Ce que j'ai vu de la réalisation made in PS2 laissait à désirer et je ne crois pas que les animations, par exemple, seront améliorées d'ici le test. L'I.A. n'a pas l'air bien fameuse non plus, sans compter la facilité avec laquelle on s'en tire en distribuant les baffes plutôt qu'en jouant le jeu de la furtivité. Sur ce point, difficile de juger sur les premiers niveaux, on aura peut-être droit à des ninjas invincibles plus tard. Mais il y a aussi cette façon dont toutes les pièces des bâtiments n'apparaissent qu'une fois Anya rentrée à l'intérieur. Une porte, une salle, un problème à régler. J'ai peur qu'on se sente un petit peu trop à l'étroit au bout d'un moment... Bah, le background reste attrayant, on va donc quand même prendre le temps d'explorer le décolleté.
J'ai dit décolleté ? Je voulais dire scénario. Décolleté, scénario, c'est pareil.

Fumble



Reproduisez la succession de cases pour hacker les ordinateurs.
Un peu comme Simon. Quoi, vous ne connaissez pas Simon ?





Le Panzerselbstfahrlafette : un bidule idiot inventé pour stresser les correcteurs orthographiques.

GENRE
Tactique Temps Réel

ÉDITEUR
Lago Publishing

DÉVELOPPEUR
Black Bean Games/Italie

SORTIE PRÉVUE
Mars 2005

STALINGRAD

Pas évident de retracer l'origine de Stalingrad, le STR mystère de ce mois-ci. Publié dans nos contrées par Nobilis, en partenariat avec l'éditeur Lago Publishing (surtout connu de nos amis transalpins pour ses extensions Flight Simulator), il est officiellement développé par les Italiens de Black Bean Games, qui en fait le sous-traitent chez les Russes de DTF Games, une subdivision du magazine online DTF (Daily TeleFrag), par l'intermédiaire de 1C Company. Ça va, vous avez compris ? Moi non plus. Ce qu'il faut retenir, c'est que ce jeu tactique temps réel est en fait un énième avatar du sympathique mais vieillissant moteur de Blitzkrieg, une vieille connaissance dont les graphismes 2D et l'I.A. de mollusque ne sont pas les caractéristiques les plus attirantes. Cependant, les maniaques des armes seront ravis d'apprendre que les développeurs semblent avoir consacré une attention toute particulière à l'authenticité historique des 36 missions du jeu. Côté facho, on pourra donc revivre l'été 1942 et l'avancée irrésistible de la 6e Armée de Paulus vers le centre industriel majeur de Stalingrad, puis les terribles combats de rue contre les défenseurs fanatiques de la ville. On prendra ensuite le relais côté coco, avec pour mission de contrer l'envahisseur à n'importe quel prix et de mourir plutôt que de reculer d'un pas. Une fois que tous les nazis du secteur se seront engouffrés dans la cité de Staline et que l'ensemble de leurs réserves y seront engagées, il n'y aura plus qu'à percer les maigres flancs allemands avec une vaste contre-offensive blindée puis à refermer les mâchoires du piège sur leur armée condamnée.



Une fois de plus, la douce musique des Orgues de Staline raisonnera dans nos cœurs...

Échec et mat

Si vous avez vu Enemy at the Gate (Stalingrad en français), le blockbuster de Jean-Jacques Annaud consacré aux aventures très romancées du sniper Vassili Zaïtsev, vous n'aurez pas de mal à reconnaître le décor. De même pour les vétérans de Call of Duty : de la gare centrale à l'usine Octobre Rouge, en passant par les rives de la Volga ou la Maison Pavlov, le champ de bataille de Stalingrad est archicélèbre et pour le reconstituer, les développeurs russes ont tout simplement fait appel aux cartes militaires de l'époque. Ils ont également révisé les caractéristiques des unités pour plus de réalisme, ainsi que tout ce qui concerne les portées de tirs, les lignes de vue et la précision des barrages d'artillerie lourde. Pour faire bonne mesure, ils ont également ajouté une grosse demi-douzaine de « missions secrètes », ainsi que quelques prototypes peu connus comme le Panzerselbstfahrlafette, un énorme canon de Flak de 128 mm monté sur un châssis de Panzer IV. L'engin n'a été construit qu'à deux exemplaires, mais il sera présent dans le jeu puisque l'un des deux a trouvé le moyen d'échouer à Stalingrad. D'ici un mois on saura si ça en valait la peine...

Atomic

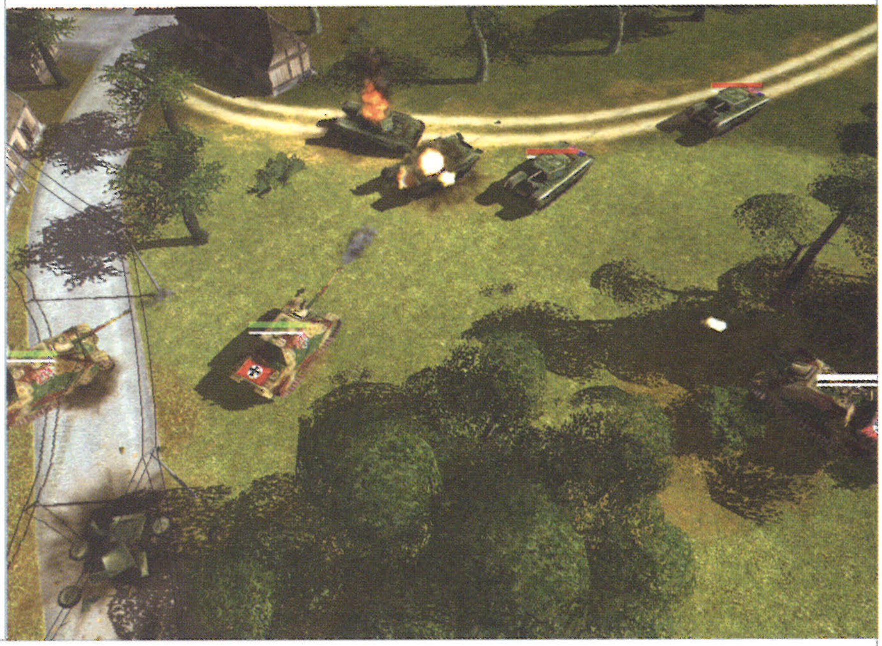


On peut reconnaître beaucoup de monuments de Stalingrad, comme ici la célèbre Fontaine des Enfants.



Testé dans le Joystick N°156 du mois de février 2004, Afrika Korps vs Desert Rats était un STR ambiance Seconde Guerre mondiale doté d'un moteur 3D des plus sympathiques. Il avait été suivi en septembre par D-Day, une extension stand-alone pas exactement convaincante, qui s'efforçait de profiter de l'actualité (commémoration du 60e anniversaire du Débarquement de Normandie). Pas de bol : prévu pour des batailles de chars, le jeu était juste très mauvais pour représenter des combats de fantassins. L'interface et l'I.A. à pleurer rendaient les missions des parachutistes et autres commandos particulièrement frustrantes, le jeu ne devenant intéressant qu'à partir du moment où on parvenait aux niveaux avec des véhicules – si on avait la patience de tenir jusque-là. Malchance supplémentaire, au même moment Codename : Panzers venait

JagdPanther contre Churchill, ou le darwinisme en action.



GENRE
Sports d'hiver en uniforme
ÉDITEUR
Monte Cristo
DÉVELOPPEUR
INtex/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Avril 2005

1944 CAMPAGNE DES ARDENNES



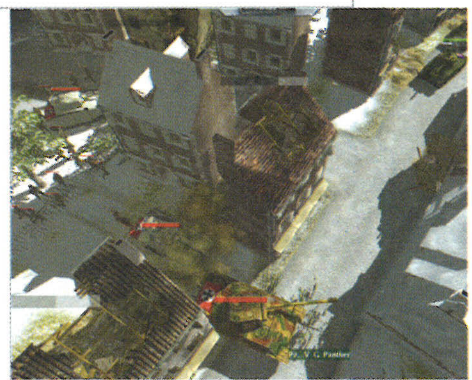
Oh tiens, un Stuka facétieux vient de déposer une bombe en plein sur mon QG.

démontrer que la piétaille peut apporter quelque chose au genre, mais à condition de s'intégrer à un gameplay étudié pour ça dès le départ. Tirant les leçons de leurs erreurs, les game designers ont décidé pour ce troisième jeu de la série de se focaliser sur les points forts de leur technologie. Et donc de remettre l'infanterie à sa vraie place.

Sous les chenilles des tanks

1944 Campagne des Ardennes est développé par les Allemands d'INtex, des spécialistes du level design, déjà auteurs de nombreuses extensions pour Blitzkrieg et Sudden Strike. Pas de progression en mode Campagne cette fois, une simple compilation de scénarios déconnectés où on jouera alternativement les vilains nazis moustachus et les gentils Alliés au pelage vif et à l'œil soyeux. Il y aura une vingtaine de missions historiques inspirées d'anecdotes réelles, sur une période allant de la fin des opérations en Normandie jusqu'à la prise du pont de Remagen en mars 45. Ainsi, le premier engagement du jeu est la fameuse bataille de Caumont, fin juillet 1944, où trois « JagdPanthers » du Schwere Panzerjäger Abteilung 654 démantibulèrent une douzaine de chars Churchill en deux minutes chrono. Bien sûr, le gros morceau sera la bataille des Ardennes pendant l'hiver 1944, c'est-à-dire l'ultime contre-attaque sérieuse de la Wehrmacht sur le front occidental. Ah ça, on rigole bien au début à massacrer les tas de ferraille anglo-américains, mais quand ensuite on change de camp et qu'il faut défendre les ruines enneigées de Bastogne contre les assauts furieux des Panzers SS, c'est une autre histoire… On nous promet aussi des affrontements un peu plus originaux, comme des bastons derrière les lignes entre d'honnêtes GIs et d'infâmes saboteurs déguisés en soldats américains. Enfin, les gastronomes auront droit à quelques gâteries gratinées, telles que les lance-roquettes Nebelwerfer et Calliope, ou l'imposant Stürmtiger et son énorme mortier naval de calibre 380. Bon appétit bien sûr !

Atomic



On a beau être un Panther, quand on se fait allumer de flanc par trois Shermans…





L'overclocking peut être considéré comme un art. Son objectif, après plusieurs tentatives, tâtonnements et erreurs, est de trouver le meilleur paramétrage possible pour son PC. Les cartes mères ASUS de la série "AI Proactive" offrent un éventail de fonctionnalités conçues pour offrir à l'utilisateur une souplesse maximale dans cette quêtes de performances optimales, et ce même si ce dernier n'est pas un expert en overclocking.

Ai NOS™

L'AI NOS™ (Non-delay Overclocking System) surveille la charge du système et est à même d'en booster les performances de façon dynamique lors de tâches très exigeantes en ressources systèmes. L'implémentation Asus est basée sur la consommation électrique. Et si la consommation plafonne car le CPU tourne à plein, l'AI NOS™ délivre un coup de fouet supplémentaire.

Hyper Path2

Lorsque vous avez des signaux qui transitent d'un point à l'autre sur la carte mère, la distance séparant ces deux points peut affecter la stabilité et les performances. La technologie Asus Hyper Path2 réduit la latence entre le CPU et la mémoire sur les chipsets 925XE. Ceci a pour avantage d'améliorer les performances mémoire sans sacrifier la stabilité.

PEG Link Mode

Le PEG Link Mode permet à l'utilisateur de jouer sur le GPU et sur la mémoire de sa carte graphique depuis le BIOS de la carte mère, améliorant d'autant les performances des applications DX8 et DX9. Cette fonction est activable dans le BIOS.

DDR2 711

Bien que les chipsets Intel 925XE, 915P et 915G ne supportent que la DDR2 400/533, les ingénieurs d'ASUS ont apporté le support de la DDR2 711 MHz (sur la P5AD2-E Premium) et 600 MHz. Ceci permet de passer outre les goulets d'étranglement lors de l'overclocking du CPU et de la mémoire.

Stack Cool™

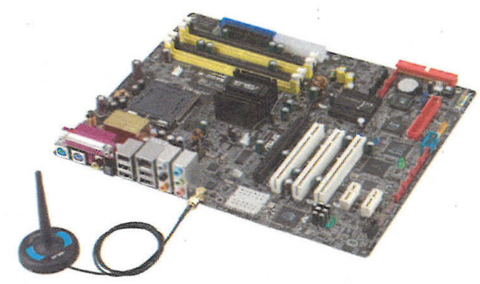
La chaleur est l'ennemi numéro un de l'overclocker. Asus utilise un mini-PCB collé contre le PCB principal, juste sous le CPU. Ce mini-PCB aide à évacuer la chaleur des composants et de la circuiterie, contribuant à maintenir une température globale plus faible. D'où une meilleure stabilité et durée de vie accrue.

Wifi-g™

Avec le Wifi-g™ (802.11g) et son assistant d'installation, Asus vous aide à déployer facilement un réseau sans fil personnel. Compatible avec les réseaux 802.11b, Wifi-g™ peut servir de point d'accès pour votre réseau ou de client sans fil pour que le PC puisse se connecter à un réseau existant.

Ai NET2

AI NET2 aide à améliorer votre expérience réseau en éliminant les soucis habituellement associés au LAN et aux défaillances éventuelles qu'il contient. La fonction Ai NET2 détecte à distance les connexions filaires lorsque vous allumez le PC et en rapporte les défaillances, jusqu'à 100 mètres avec une précision de 1 mètre.



ASUS P5AD2-E Premium

EH VOILÀ, C'EST BIENTÔT LE PRINTEMPS, LES JEUX COMMENCENT À BOURGEONNER DE PARTOUT, UN PEU EN AVANCE SUR L'E3. VOUS POUVEZ COMPTER UNE QUINZAINE DE VERSIONS BÊTA ET PRESQUE AUTANT DE TESTS. ET L'E3 QUI NE PROFILE MÊME PAS ENCORE LE BOUT DE SON NEZ... HEUREUSEMENT QU'ON A PRIS L'HABITUDE DE NE PAS DORMIR DES MASSES, LES SEMAINES À VENIR RISQUENT D'ÊTRE CHARGÉES. REMARQUEZ, SI VOUS VOUS METTEZ À KOTOR 2 ET GTR, NOS DEUX STARS DU MOIS, VOUS ALLEZ PROBABLEMENT MANQUER DE TEMPS ÉGALEMENT. RAJOUTEZ À ÇA UN PETIT REPUBLIC COMMANDO OU UN SECOND SIGHT, ET VOUS POUVEZ DIRE ADIEU À VOTRE VIE SOCIALE. AH, QU'IL EST DUR D'ÊTRE JOUEUR...

Bishop



MEGASTAR joystick

JEU DU MOIS

GTR

Éditeur Atari **Développeur** Sim Bin

BON VOILÀ, LA SIMULATION DE SPORT MÉCANIQUE ULTIME EST LÀ. PRÉPAREZ-VOUS À N'ENTENDRE PARLER QUE D'ELLE DANS LES MILIEUX AUTORISÉS, ELLE S'INSTALLE POUR DURER.

Ce mois-ci, il était une fois...



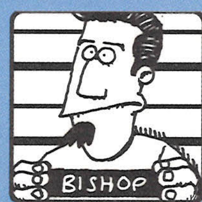
IL ÉTAIT UNE FOIS DEUX GROS DISQUES DURS MAXTOR. LE PREMIER, UN SOIR DE SPLEEN, DÉCIDA DE SE BROYER LES TÊTES DE LECTURE, EMPORTANT DANS SA TOURMENTE DES MILLIERS DE FICHIERS INNOCENTS. LE SECOND, ATTRISTÉ DE SE RETROUVER SEUL, PLEURA TELLEMENT QU'ON DUT L'ACHEVER POUR QU'IL SE TAISE. MORALITÉ : « SI T'AS DU MAXTOR, T'ES MORT ». ENFIN VOUS, JE SAIS PAS, MAIS VOS DONNÉES, OUI.

Le jeu du moment
World of Warcraft
Le jeu attendu
F.E.A.R.



IL ÉTAIT UNE FOIS ? C'ÉTAIT PAS LE NOM D'UN GROUPE DE POP FRANÇAISE FIN DES ANNÉES 70 ? AVEC LEUR TUBE « J'AI ENCORE RÊVÉ D'ELLE », ET CE COUPLET QUI AVAIT ANÉANTI MON INNOCENCE D'ENFANT : « JE L'AI RÊVÉE SI FORT/QUE LES DRAPS S'EN SOUVIENNENT ». PAS ÉTONNANT QU'ON ME CONFIE LES TESTS DE JEUX DÉPRAVÉS.

Le jeu du moment
World of Warcraft
Le jeu attendu
Splinter Cell Chaos Theory



IL ÉTAIT UNE FOIS UNE ATTENTE INSUPPORTABLE JUSQU'AU MOIS SUIVANT POUR POUVOIR ENFIN JOUER AUX VERSIONS FINALES DES BÊTA APPÉTISSANTES DE CE MOIS. LE DÉLAI SEMBLAIT INSURMONTABLE AVANT DE POUVOIR BRISER DES NUQUES, DE SAUVER LE BON PEUPLE EN DANGER OU DE COULER DES NAVIRES. HEUREUSEMENT, IL NE DEVAIT DURER QU'UN TOUT PETIT MOIS.

Le jeu du moment
World of Warcraft
Le jeu attendu
Splinter Cell Chaos Theory

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

TOUT PUBLIC — PUBLIC AVERTI — PUBLIC ADULTE

LOCAL — Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET — Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.

STOP SURARMEMENT — Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

STOP doublage pourri — Stop Doublage pourri

joystick à voir sur le DVD-Rom/CD-Rom — Démo présente sur le DVD-Rom ou/et le CD-Rom

MEGASTAR joystick — Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



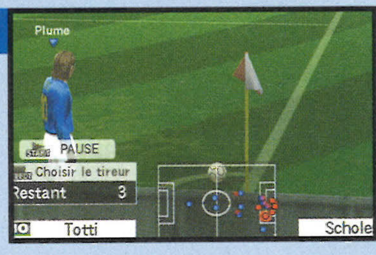
1) **PRINCE OF PERSIA 2**
UBI SOFT CANADA/UBI SOFT
2) **CHRONICLES OF RIDDICK : ESCAPE FROM BUTCHER BAY**
STARBREEZE STUDIO/VIVENDI UNIVERSAL GAMES
3) **HALF-LIFE 2**
VALVE/VIVENDI

STRATÉGIE/GESTION



1) **ROME TOTAL WAR**
THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION
2) **WARHAMMER 40000 : DAWN OF WAR**
RELIC ENTERTAINMENT/THQ
3) **WARCRAFT III : THE FROZEN THRONE**
BLIZZARD/VIVENDI

SPORT/SIMULATION



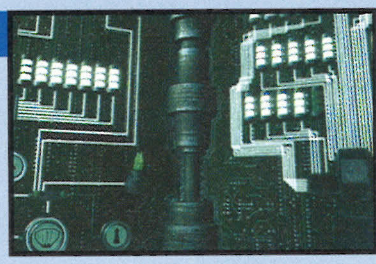
1) **PRO EVOLUTION SOCCER 4**
KONAMI/KONAMI
2) **GTR**
SIM BIN/ATARI
3) **TOP SPIN**
PAM DEVELOPMENT/ATARI

MMORPG

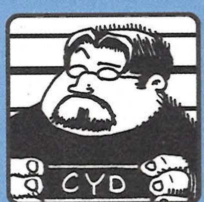


1) **WORLD OF WARCRAFT**
BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL GAMES
2) **EVERQUEST II**
SONY ONLINE ENTERTAINMENT/UBI SOFT
3) **LINEAGE II**
NC SOFT/NC SOFT

JEU DE RÔLE/AVENTURE

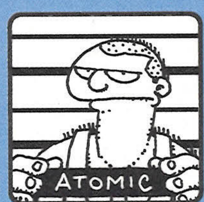


1) **MYST IV : REVELATION**
UBI SOFT MONTRÉAL/UBI SOFT
2) **VAMPIRE THE MASQUERADE : BLOODLINES**
TROÏKA GAMES/ACTIVISION
3) **STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**
BIOWARE/ACTIVISION



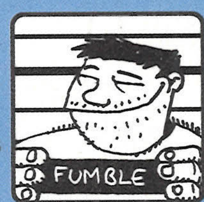
IL ÉTAIT UNE FOIS UN JOUEUR QUI NE COMPRENAIT PAS POURQUOI IL ÉTAIT TOUJOURS LE DERNIER DE SON CLAN ? POURQUOI SES PETITS CAMARADES AVAIENT TOUJOURS PLEIN DE NIVEAUX D'AVANCE SUR LUI ? UN JOUR, IL RENCONTRA UN SAGE QUI LUI DÉVOILA LE SECRET DES JOUEURS DE MMO : MOINS ON DORT, PLUS ON EST FORT. ÇA A CHANGÉ SA VIE.

Le jeu du moment
WORLD OF WARCRAFT
Le jeu attendu
S.W.A.T. 4



IL ÉTAIT UNE FOIS UN TOP RÉDAC UN PEU LÉTHARGIQUE, QUI SE TRAÎNAIT UNE GUEULE DE BOIS TERRIBLE APRÈS L'AVALANCHE DE NOËL ET QUI ATTENDAIT L'ARRIVÉE DES BEAUX JOURS ET DE L'E3 POUR RETOURNER FAIRE LA FÊTE. HÉLAS, ON NE REÇOIT PAS DES JEUX VALANT 10/10 TOUS LES MOIS...

Le jeu du moment
CELUI QUI NE DOIT PAS ÊTRE NOMMÉ
Le jeu attendu
BOILING POINT



IL ÉTAIT UNE FOIS UN MÉCHANT CARTON DE COMPOSANTS PC. FUMBLE APPEL A LE GENTIL GÉNIE ASWEN, COMME CHAQUE FOIS QU'IL EN AVAIT BESOIN, C'EST-À-DIRE UNE FOIS PAR AN. ASWEN TRANSFORMA LES PIÈCES DÉTACHÉES EN VRAI ORDINATEUR, MANGEA UN GREC AVEC FUMBLE, PUIS REPARTIT. MERCI GENTIL GÉNIE !

Le jeu du moment
KOTOR II
Le jeu attendu
F.E.A.R.



Stars Wars Knights of the Old Republic II

The Sith Lords

KOTOR STRIKES BACK

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 32 MO
ÉDITEUR LUCASARTS
DÉVELOPPEUR OBSIDIAN ENTERTAINMENT/ ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE



À peine effleuré du sabre et ce robot me pète à la gueule. Rien de bien grave, rassurez-vous.



Deux mille crédits ? Ce Twi'lek se fout de moi ou quoi ? Deux mille crédits pour ma victoire totale sur ce circuit de snoop racing ? Je crois que deux mille cinq cents sonneront mieux à mes oreilles. Et même pas besoin d'utiliser la Force, un peu de persuasion suffit largement. Comme quoi les temps ont bien changé depuis mon retour d'exil. On ne pulvérise plus la volonté du premier quidam venu pour des raisons purement ludiques. Enfin, pas aussi souvent que pouvait le faire le grand Feuhm Beull, par exemple. De toute façon, on fait moins le malin quand tous les chasseurs de prime de la galaxie nous collent au train. Sans compter deux ou trois Seigneurs Sith et toute la mafia... Pourquoi tant de haine ? Qui veut ma peau ? Je ne sais toujours pas, mais j'espère bien me mettre au parfum rapidement. Reste-t-il des Jedi comme moi ? Enfin, comme moi... Encore faudrait-il que j'admette un jour mon appartenance à cet ordre. Vu mon fond de teint « cendre et veinures bleutées » de chez L'Oréal – parce que je suis un vaurien – je pense que tout le monde aura compris mon affiliation avec les Sith. Même mes compagnons d'aventure semblent le remarquer. De qui je parle ? Eh bien, à peine avais-je débarqué sur cet astéroïde minier, qu'on me balançait dans les pattes une vieille femme mystérieuse du nom de Kreia. Sith ? Jedi ? Impossible à dire, mais elle semble très expérimentée dans la manipulation politique... Juste après j'ai rencontré Atton, un pilote/voleur/joueur de Paazak tout aussi secret. Et ce n'était que les premiers de mes nouveaux « amis ». À présent, je dois avouer que je n'ai pas encore bien compris tout ce qui se passe ici. Bon, un autre petit circuit de snoop ? (Extrait du journal d'Ushall Deyesoon, Seigneur Sith incontrôlable).



Les cinématiques, utilisant le moteur du jeu ou non, narrent au joueur des scènes qui resteront inconnues à son personnage.

THE SITH LORDS M'A RAPPELÉ QU'UN AN ÉTAIT PASSÉ DEPUIS MA DERNIÈRE VISITE À MA VIE SOCIALE, ENTERRÉE À LA CAVE DANS UNE PETITE BOÎTE (JOY N°155). DU COUP, JE SUIS DESCENDU LA VOIR. « ALORS, ÇA Y EST ? TU REGRETTES MAINTENANT ? » M'A-T-ELLE DEMANDÉ AMÈREMENT. J'AI RI ET JE SUIS RETOURNÉ JOUER À KOTOR II.

« You shall die soon »

Sacré moi, j'ai réussi à trouver un nom encore plus nul que pour le premier opus. Je m'épate. Bon. Knights of the Old Republic est de retour, et il n'est pas content. Moi non plus d'ailleurs. Il débarque un peu comme une fleur et les mains vides. Certes on savait qu'il n'avait pas prévu de se payer un nouveau moteur ou quoi que ce soit, mais vu la qualité d'autres titres sortis en 2004, The Sith Lords ne possède pas grand-chose pour flatter la rétine. Déjà à l'époque, je trouvais les graphismes épurés à la Star Wars jolis et agréables sans plus, maintenant ils sont carrément beurk sur les bords. De plus, on ne retrouve pas autant le dépaysement des paysages Star Wars, comme dans KOTOR. Des animations plus nombreuses ? Oui, c'est vrai, plus d'animations mal foutues, youpi ! En plus, ça rame encore un peu sur un ou deux niveaux. Alors sur quoi se porte le travail d'une année chez Obsidian ? Même la majeure partie du gameplay demeure identique. L'interface comporte quelques modifications bienvenues (la minicarte, notamment), mais la base reste la même : vous contrôlez votre personnage à la troisième personne dans les décors en 3D pendant que deux compagnons vous suivent (sans hésiter à gambader gaiement dans les champs de mines que vous avez pourtant repérés, bonjour l'I.A.). Régulièrement, vous choisirez qui aura l'honneur de partir en mission avec vous, en consultant la liste de squatters qui vident le frigo de votre vaisseau, l'Ebon Hawk. L'essentiel du jeu consiste alors à parcourir des niveaux construits, semble-t-il, en hommage à Pacman et pour la plupart vides. En fait, vous n'y trouverez que des coffres de toutes sortes, que vous ouvrirez et pillerez, ainsi que divers ennemis, que vous ouvrirez et pillerez. Souvent la population locale ne sera pas agressive, permettant ce que nous autres spécialistes appelons « le dialogue ». Nous y reviendrons plus tard.



Mieux vaut laisser l'expert désamorcer les mines, à moins que vous ne préfériez foncer dedans, pour ce que ça change.



O.K., je crois que je suis amoureux (épisode 1).

Jacky the Hutt

Ai-je dis piller ? Ah ça, du matos, vous allez en récupérer dans KOTOR II. Les blasters se ramassent à la pelle, les armures et les médipacks aussi. Ça en devient presque lassant tous ces trucs qui traînent. Obsidian aurait dû automatiser tout cela… Aucune révolution dans la gestion de l'inventaire : tout l'équipement

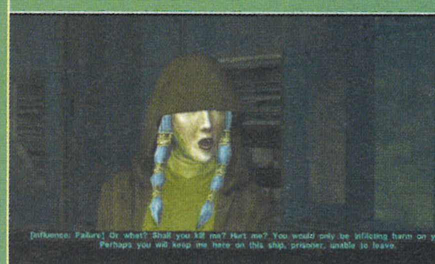
Pas aussi facile que dans KOTOR d'en arriver là, mais quand on veut, on peut !





Trafic d'influence

Auparavant, tout ce qui intéressait le joueur dans KOTOR, c'était de choper des points négatifs ou positifs dans la Force. À présent les dialogues risquent d'en dérouter plus d'un, car il faut laisser son empreinte sur ses alliées, jusqu'à les faire passer du côté de la Force que vous aurez choisi de suivre. Et pour que les changements soient vraiment radicaux, l'influence du perso sur ses compagnons doit être grande. Attention donc, vous devrez résoudre certaines actions ou dialogues en surveillant qui vous suit. Kreia, par exemple, ne s'inquiétera pas de la nature morale de vos actes, tant qu'ils sont raffinés, subtils et intelligents. Pour d'autres persos moins neutres, il sera nécessaire de leur parler gentiment (ou méchamment), au risque de perdre quelques précieux points d'alignement qui seront compensés par de l'influence. Vous pourrez alors l'amener avec vous en mission et lui montrer à quel point votre vision des choses est nettement meilleure que la sienne. Quoi qu'il en soit, voir un allié changer de personnalité sous l'emprise de votre charisme de leader est un plaisir… rarement éprouvé dans la réalité. Oui, bon ça va.



Le Bien, c'est bien

Fini le temps du côté obscur où on rigole à donf'. Dans KOTOR, seule la fin du jeu proposait quelques actions pouvant retourner l'estomac. The Sith Lords est différent, au point que choisir la voie de la Lumière apparaîtra vraiment comme une option plus sympathique. Le côté Obscur d'Obsidian se complaît dans les méchancetés mesquines, les insultes gratuites, la cruauté stupide. Il vous met mal à l'aise et, au final, il n'amuse presque plus (un peu quand même, ne paniquez pas). Bref, le Mal a perdu de son panache, mais est-ce vraiment un mal ?



O.K., je crois que je suis amoureux (épisode 2).

est accessible aux personnages via un pool commun. Pas de sacs, de mules, ou quoi que ce soit, ce qui reste l'avantage majeur du système. Le prix à payer ? Un bordel monstre dans la liste des objets. Quant au filtre très léger (arsenal, protections, objets de quête…) proposé par Obsidian, il ne déchaînera pas un tonnerre d'applaudissements. En revanche, félicitons-les pour les énormes possibilités de customisation à présent disponibles. À partir de deux composants, pièces détachées ou produit chimique, vous créerez un large panel d'objets : grenades, stimulants, kits de réparation… et surtout des upgrades pour vos armes et vos armures. Mieux encore, lorsque vous tombez à court de composants, rien ne vous empêche de recycler votre rab de matos inutile pour reconstituer vos stocks. Fini le temps où Feuhm Beull entassait un bric-à-brac jamais mis à contribution ! Bon, faut tout de même être un peu maniaque sur les bords pour passer ses soirées à overclocker un sabre laser dans le but de gagner un point de dégât contre les robots… Remarquez, ça semblerait peut-être plus utile si le jeu n'était pas aussi simplet.

Les blasters se ramassent à la pelle, les armures et les médipacks aussi.





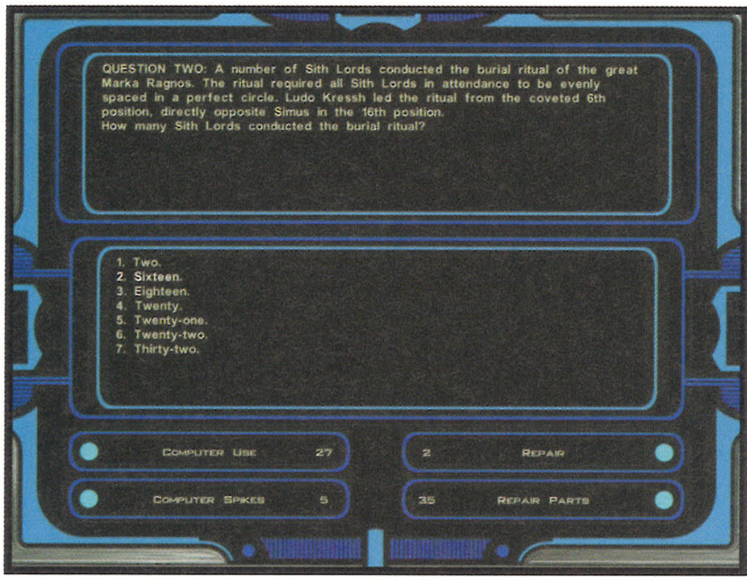


Les mini-jeux tels le snoop race et le paazak vous relaxeront entre deux dialogues philosophiques.

Où ça du ressentiment ?

Et vous savez pourquoi, n'est-ce pas ? Je parle des mécanismes du jeu, qui eux non plus n'ont pas changé, pour cause de licence. Tout au plus se sont-ils un peu étoffés en « dons » (des spécialisations de classe) et en pouvoirs gagnés au passage de niveau. Franchement, le fond de sauce des règles Donjons&Dragons se révèle toujours aussi light. Je précise que le système D20 (toutes les actions doivent être résolues avec un dé à vingt faces) fonctionne très bien pour D&D, jeu de rôle auquel je peux jouer et survivre. Cependant, les tentatives du D20 pour régner sur tous les univers de RPG sont insultantes. D'ailleurs côté RPG papier, ça foire paraît-il. Et toc. Le D20,





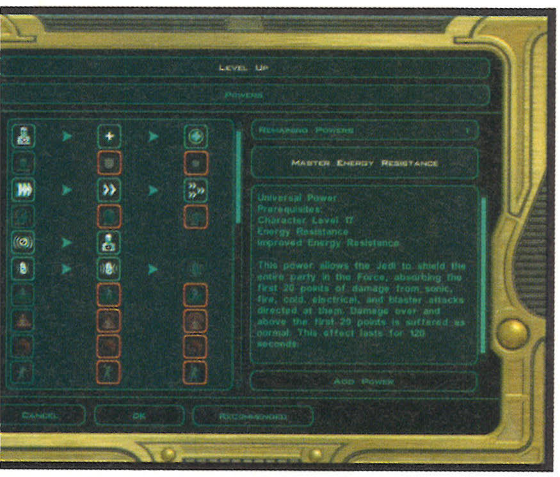
Deux trois énigmes viennent corser l'accès à des objectifs secondaires ou du matériel unique.

« Au secours, Obsidian Kenobi... »

J'apprends qu'Obsidian continuera la licence avec un nouveau moteur et qu'ils « accentueront » l'intérêt des combats aux sabres. Je parie que les pauvres crèvent d'envie de se débarrasser du D20. Dans tous les cas, Obsidian, en qui j'avais de grands espoirs, possède maintenant toute ma confiance pour leurs RPG à venir. Comme dirait Bush : Bring'em on !

Des niveaux construits en hommage à Pacman.

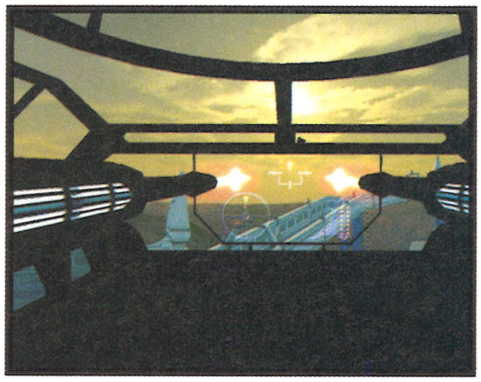
c'est le Mal. Bref, le fonctionnement de KOTOR II n'intéressera pas grand monde tellement c'est basique et bourrin.
Le D20 ne permet que peu de subtilités dans la difficulté de l'action, ou elles sont à peine exploitées par Obsidian. Quid des résistances à certains types de dégâts, ou à la Force ? Les ennemis font ce qu'ils peuvent, mais je n'ai vu aucun challenge digne de ce nom dans The Sith Lords. La tactique a si peu d'importance que j'en suis arrivé à utiliser le passage de niveau automatique pour les compagnons (pas pour mon perso tout de même, ça serait un sacrilège), c'est dire. Heureusement, ce grobillisme n'a jamais choqué personne la première fois, et ne devrait pas plus gêner les joueurs ce coup-ci. Quoique, un pouvoir comme Écrasement, certes réservé aux Seigneurs Sith, m'a paru largement trop balèze, au point d'ôter toute saveur à n'importe quel affrontement un contre un. Oui, même contre des Boss. De manière générale, pour mourir au combat, faut vraiment pas être doué...



Chaque don se décline en plusieurs versions toujours plus puissantes. De plus, certains dons s'obtiennent automatiquement.

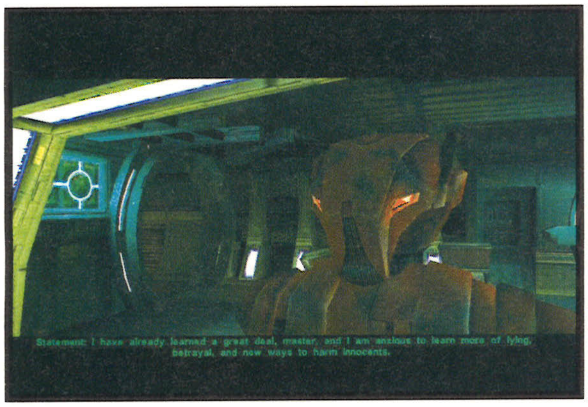
La méthode Fumble

Tenez, vous voulez faire un monstre ? Faites comme moi : collez plein de points en force et en charisme côté caractéristiques. Les sabres utilisent la force pour les dégâts et les chances de toucher, vous n'aurez besoin de rien d'autre. En attendant votre première arme de Jedi, les lames normales s'avéreront amplement létales. Le charisme, lui, agit sur la puissance des pouvoirs, tout comme la sagesse. Une carac' forte sur deux, c'est suffisant. Votre maniement de la Force en surprendra plus d'un, pour peu que vous acceptiez les armures un peu légères en contrepartie. Côté compétences, soyez toujours au max en « persuasion », justement liée au charisme, car seul votre personnage possède ce talent. Les autres sont utiles, mais au pire vous trimbalerez avec vous un spécialiste en technologie pour bosser à votre place. En ce qui concerne les « dons », piochez-y les nouvelles spécialités pour Jedi (régénération de la Force, par exemple), sans oublier tous les upgrades concernant le combat en mêlée (coup puissant, attaque critique, etc.) Les pouvoirs, enfin, dépendent de votre orientation morale. Ainsi, un effet associé à la Lumière coûtera beaucoup de points de Force à un personnage cruel. Que ça ne vous empêche pas tout de même de faire des exceptions : le soin des gentils est indispensable, tandis que l'Orage de Force des méchants réglera de nombreux affrontements en moins de deux. Voilà, avec ça, vous écraserez toute forme de résistance sur votre passage ! Muahahah !! Quoi ? Mais non je ne pousse personne du côté obscur...



Les rares mini-séquences de tir sont facultatives, cependant elles agissent légèrement sur les événements en cours.





O.K., je crois que je suis amoureux (épisode 3).

Un peu de technique

Comme souvent, doublons la config. minimum par deux : c'est parfait. Petits niveaux tristounets, textures moches et simplistes, animations hachées, cinématiques qui s'enchaînent mal... la réalisation de The Sith Lords fait de la peine à voir. Le bon côté, c'est qu'une bécane moyenne de l'année dernière le fera tourner correctement.





Tellement de pouvoirs qu'on n'en utilise pas la moitié.

Sauvé par le prince Scénar

Enfin si, un peu, mais que voulez-vous, c'est la grande nouveauté du jeu. Et ça marche, quand on sait s'y prendre (voir encadré). C'est donc là que ça commence à devenir intéressant. Vous avez sûrement déjà regardé la note du test, hum ? 7, c'est très bien, mais ça ne correspond pas au texte jusqu'ici. Je gardais simplement le meilleur pour la fin. Mes amis, disons-le clairement, je n'ai jamais vu un scénario de jeux vidéo aussi surpuissant que celui de The Sith Lords. KOTOR ? Une très belle aventure dans l'esprit de Star Wars, à faire pâlir Épisode I & II. KOTOR II... Ouch, c'est vrai que les amateurs de Space Opera risquent de grincer un peu des dents. Le récit s'éloigne des quêtes épiques traditionnelles pour taper plutôt dans le gothique. Sombre est l'histoire et complexe dans ses ramifications ! Je n'imaginais pas qu'on puisse provoquer d'aussi subtiles migraines à partir de l'univers terriblement manichéen de Star Wars. Votre personnage ne part pas conquérir un peuple ou déterrer un artefact, il s'enfonce dans une introspection toujours plus profonde, mettant petit à petit à nu sa personnalité et son passé. Des gens étranges le suivent et le servent, tout en étant en perpétuel conflit les uns avec les autres. Les fameux petits sketches de KOTOR entre deux compagnons ne tiennent plus du simple gag. Ils s'enclenchent souvent lorsque vous rentrez à votre vaisseau après une dure journée de travail, transformant l'atmosphère autrefois conviviale du Ebon Hawk en huis clos étouffant (car un huis clos est toujours étouffant). L'humour reste toutefois très présent dans les répliques et dans quelques clins d'œil directs à Star Wars (épisode IV). Le prochain conflit, la révélation suivante, voilà ce que vous guetterez jusqu'à quatre heures du mat sur votre PC. Obsidian démontre une parfaite maîtrise de la narration d'un RPG. Maintenant, on sait ce qu'ils ont fait pendant un an : du bon boulot. Et moi, je n'ai rien dévoilé, ouf !

Fumble

En Deux Mots

SACRÉ COUP DE VIEUX POUR LA SÉRIE : LES AMÉLIORATIONS TECHNIQUES ET ARTISTIQUES SE COMPTENT SUR LES DOIGTS DE L'UNIQUE VRAIE MAIN DE LUKE SKYWALKER. EN REVANCHE, LA GRANDE QUALITÉ DU SCÉNARIO EFFACE TOUS CES DÉFAUTS. CEPENDANT, JE NE VOUS CONSEILLE PAS DE JOUER À CE JEU SANS AVOIR DÉJÀ FINI LE PREMIER KOTOR, CAR CE N'EST PAS VRAIMENT UNE SUITE, PLUTÔT UNE EXPLORATION DU PASSÉ. OBSIDIAN RÉVÈLE ICI SON PREMIER TALENT : L'ÉCRITURE. VIVEMENT KOTOR III !

- \+ Le scénario gniii
- \+ Les dialogues gwââh
- \+ Plutôt long
- − C'est moche quand même
- − Trop facile

Note	
5	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Sombre est l'histoire et complexe dans ses ramifications !



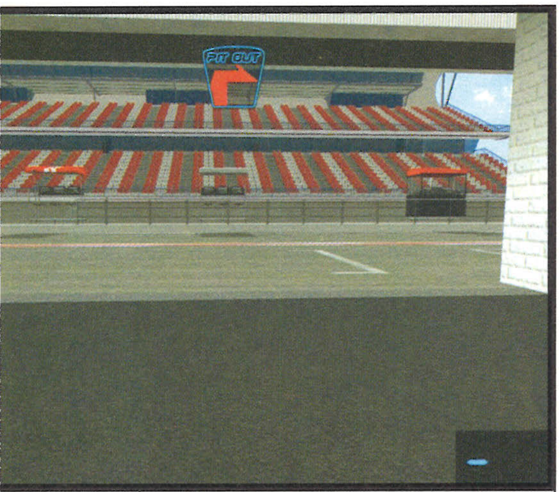
Vous pouvez contrôler n'importe quel perso de votre équipe, laissant les autres combattre selon une stratégie prédéterminée.



GTR

SIMULATION D'ANTHOLOGIE

OUF, LE VOILÀ ENFIN, LE TANT ATTENDU GTR. DÉJÀ SORTI EN ALLEMAGNE DEPUIS QUELQUES MOIS, ON COMMENÇAIT UN PEU À SE DEMANDER S'IL NE S'ÉTAIT PAS PERDU EN ROUTE. LA RÉPONSE EST NON. ET VOUS SAVEZ QUOI ? ÇA DÉMOULE. ET PAS QUE DES PETITS GÂTEAUX.



Votre stand. C'est charmant. Bon O.K., les graphismes sont « parfois » pauvres. J'avoue.

Trois pages, c'est ce qu'on m'accorde pour que je vous parle de GTR. Trois pages alors qu'un constat s'impose d'emblée : ce jeu est une bombe. Mais attention, pas la petite bombinette de rien du tout pour aplatir deux trois immeubles. Houlà non, une vraie bombe thermonucléaire rasant tout sur son passage. Alors, allons droit au but, oui, GTR est LA tuerie que les fanas de simulation attendaient comme le messie depuis des années. Voilà, vous pouvez foncer l'acheter, ce test est terminé et la suite sera entièrement composée de termes étranges tels que faeojfojf ou ahehazfzsdjfl parce que, nom d'un chien, il va bien falloir les remplir, ces trois pages.

Ahfohjff... ?

Bon O.K., je déconne. Laissez-moi vous exposer pourquoi ce jeu va prendre votre vie entre ses petites mimines, la broyer dans tous les sens et vous transformer en zombie. Vous finirez célibataire, ruiné, probablement SDF, mais heureux d'avoir pu goûter à la saveur d'une véritable simulation de bagnoles pour hommes. À condition, bien sûr, d'être tenté par un championnat de voitures de tourisme sur des circuits aussi prestigieux que Spa, Estoril ou Magny-Cours (parmi les dix proposés), mitonnés à la sauce ultra réaliste. Longtemps fer de lance du jeu PC, la simulation a pourtant peu à peu déserté nos contrées. C'est que le genre, s'il a ses adeptes, a du mal à séduire un large public en raison d'une austérité manifeste et des laborieuses semaines d'apprentissage nécessaires. Et ça, croyez-moi, vous allez bien le sentir, à condition de vous accrocher au pinceau pendant qu'on retire l'échelle, car GTR requiert un investissement personnel considérable. Tant qu'à parler d'investissement et avant d'aller plus loin, je ne saurais que trop vous conseiller l'achat d'un bon volant. Le jeu en vaut largement la chandelle et vous n'en apprécierez que mieux ses nombreuses subtilités. Les plus pauvres pourront se contenter du jeu au clavier, ça reste tout à fait agréable mais franchement moins immersif. À vous de choisir.

TOUT PUBLIC — INTERNET 24 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Simbin/Suède
TEXTE ET VOIX en anglais


L'habitacle, peu jouable mais impressionnant.



Je suis sûr que ça passe, aucun souci.

Moteur !

Au premier abord, surtout si vous êtes habitué des jeux d'arcade, le titre de Simbin va vous effrayer, à peine une petite cinématique mollassonne s'immisce-t-elle sur nos écrans au lancement d'une partie pour nous présenter le jeu sous licence du championnat FIA GT. Tout ça pour finir dans des menus d'une pauvreté à foutre les jetons à l'abbé Pierre. On ne se

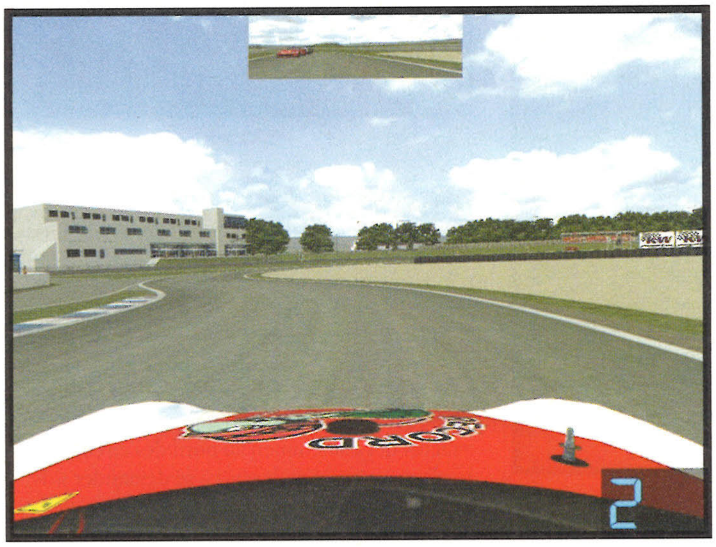
Communautaire.

Si vous cherchez des parties en ligne, des mods, des nouvelles voitures, circuits ou tout simplement des informations importantes comme des didacticiels bien exhaustifs, Internet est plus que jamais votre meilleur ami. Plus particulièrement deux sites de fanatiques du jeu. Vous y dénicherez tout ce qu'il faut pour bien appréhender ce petit bijou de simulation.

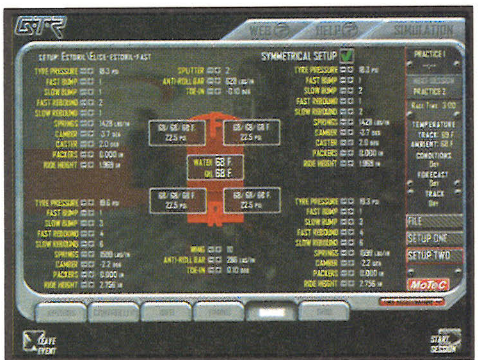
www.gtr-online.com

www.adonf-fr.com/

GTR est LA tuerie que les fanas de simulation attendaient.



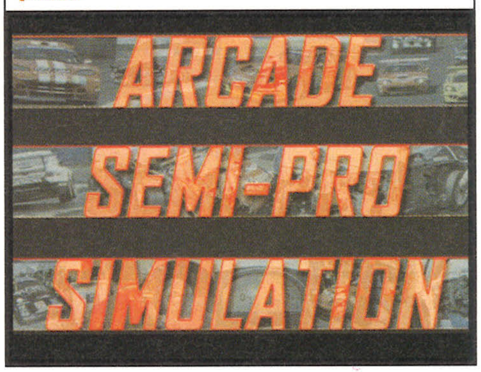
La vue capot, rien de tel pour bien piloter.



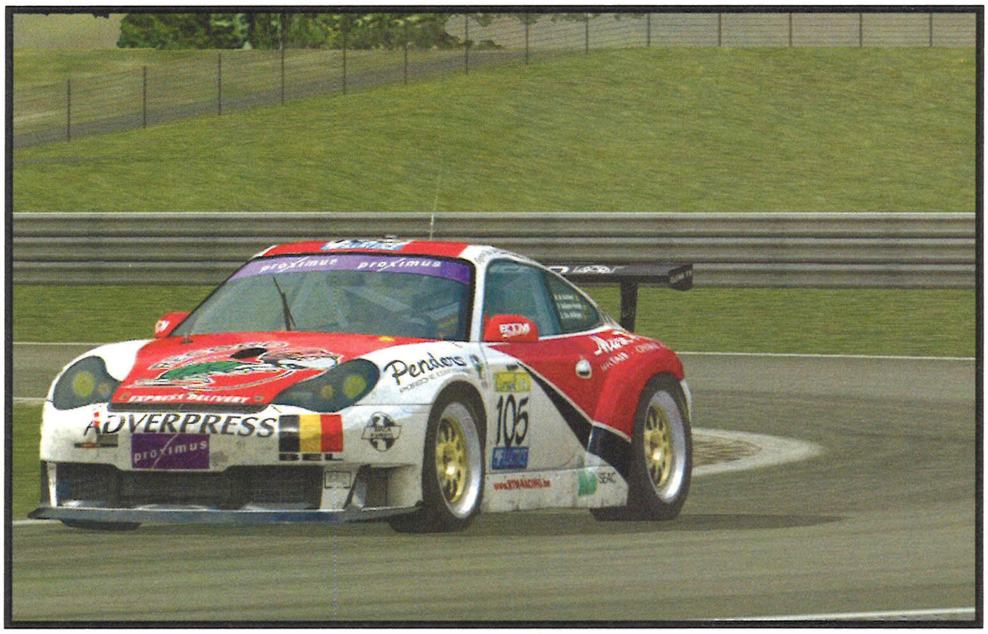
La page des réglages, impressionnante.

laisse pas démonter et on choisit un mode de jeu parmi les trois disponibles : arcade pour les trouillards, semi-simulation pour les courageux et simulation pour les fracassés du bulbe. Autant ne rien vous cacher, il est préférable de se situer dans la dernière catégorie, les deux autres modes s'avérant aussi nécessaires qu'un poêle à pétrole sous les tropiques. La différence se situe surtout au niveau des aides au pilotage, freinage, direction assistée et autres gadgets à fuir comme la peste sous peine de prendre de très mauvaises habitudes. Tout au plus peut-on s'en servir pour mémoriser les tracés mais c'est bien là leur seul intérêt. Concrètement, les premières sessions suivront un schéma assez redondant, on lance une séance d'essai en mode simu, on se retrouve au stand, passage de la première et petit coup d'accélérateur qui va bien. La voiture s'extirpe alors lentement mais sûrement pour se lancer à l'assaut du circuit, on passe la deuxième, troisième, quatrième... et, malheureusement pour vous, arrive le moment où se présente le premier virage, c'est là que les ennuis vont vraiment commencer car GTR ne pardonne aucune erreur. C'est pas compliqué, il faut compter quelques heures avant d'effectuer un tour de piste complet sans se viander. Fort heureusement, les commandes répondent excessivement bien et les sensations de pilotage sont incroyablement réussies, on s'y croirait. Ajoutez à cela une excellente impression de vitesse et vous obtenez un cocktail explosif tant on plonge avec plaisir dans le monde sans pitié de la course automobile.

Le design des menus est comment dire... heuu... pourri.



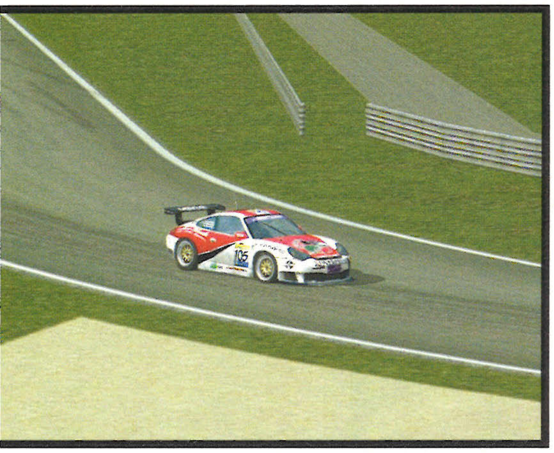




Admirez la modélisation des voitures.

Un peu de technique

Testé sur un Athlon 3200+, 1 Go de Ram et une GeForce 5600, GTR tourne en 1024x768 toutes options à fond et sans broncher. La config mini conseillée par l'éditeur s'avérant un peu juste, prévoyez au moins 1,5 GHz, 512 Mo de Ram et une carte vidéo 64 Mo.



Action !

Passée l'étape un peu fastidieuse mais nécessaire de l'apprentissage, on commence à apprécier les sensations du pilotage très fin requis par le jeu. Les virages s'enchaînent alors plus vite, les temps s'améliorent et la satisfaction éprouvée n'en devient que plus intense, pour atteindre un niveau à la frontière de l'orgasmique. Il faudra cependant apprendre à gérer un tas de paramètres influant sur le comportement de votre voiture. Les amateurs de courses auto connaissent bien le phénomène du transfert de masse, l'usure des pneus ou encore les stratégies d'arrêt aux stands. Et tout ça, GTR le gère à la perfection. Pour vous donner une idée, il est possible d'exploser son moteur en maintenant un peu trop longtemps le compte-tours dans le rouge. Impitoyable et carrément jouissif. Bien évidemment, on pourra passer des heures à régler sa voiture aux petits oignons frits en modifiant l'appui, l'étalonnage de la boîte de vitesse, j'en passe et des meilleures. Si vous aimez vous prendre la tête, vous allez grimper aux rideaux. Après quelques jours vous pourrez même envisager de vous lancer dans une vraie course, en prenant soin de régler l'I.A. à son plus bas niveau histoire de ne pas paraître trop ridicule et en progressant par paliers. Par la suite viendront les championnats, les courses de 24 heures (je vous rassure, on peut sauvegarder en pleine course) et comble du bonheur : le jeu en réseau en LAN ou sur Internet. Et là, vous allez en chialer. La plupart des joueurs étant de vraies grosses brutes capables de vous coller dix secondes dans la vue en moins d'un tour. Courage, un jour, vous aussi, vous monterez sur la première marche du podium !

Clap clap !

Là où ça devient carrément jouissif, c'est que non content d'être une grosse claque ludique, GTR est aussi très beau. Certes, ce n'est pas flagrant en images fixes, mais lancez la démo qui traîne sur le Net, ça vaut le coup. Les nombreux tracés du jeu sont reproduits avec un soin assez incroyable. Pour tout vous dire, on retrouve même les positions exactes des cameramen au bord des circuits. Je n'ai pas vérifié mais c'est à se demander s'ils n'ont pas scanné la tronche des types pour être encore plus cohérents. Ça ne m'étonnerait même pas. Dans la même veine, on aura droit aux commissaires de piste présents lorsqu'il s'agira d'agiter un drapeau jaune ou de prévenir de l'arrivée de la safety car au sein de la course. En parlant de voitures, que ça soit une Vertigo, une 360 Modena ou une Porsche 911, elles sont tout simplement bluffantes, parfaitement modélisées et arborent jusqu'au moindre sponsor, licence officielle oblige. Au (court) chapitre des sujets qui fâchent, on pourra reprocher un manque de vie autour des tracés mais, après tout, on n'est pas vraiment là pour contempler les vendeurs de hot-dogs lorsqu'on carbure à trois-cents à l'heure. Tant qu'à exposer des reproches, on déplorera aussi l'inutilité totale des phares lors des impressionnantes courses nocturnes. Et si le jeu solo se montre très propre, de nombreux bugs émaillent toutefois la partie multijoueur, avec pas mal de problèmes de déconnexion ou de voitures qui disparaissent inopinément. Pas de panique, le suivi du jeu est excellent et les patchs corrigent peu à peu tous ces petits tracas. Dernier grief, on aurait aimé un peu plus de pédagogie histoire de se familiariser avec la bête. C'est dur, très dur, et quelques explications concrètes n'auraient pas été de trop, les modes « faciles » du jeu ne remplissant absolument pas ce rôle. Quoi qu'il en soit et vous l'aurez compris, GTR s'impose comme l'empereur de sa catégorie. Son règne sans partage a commencé et on souhaite bien du courage à ceux qui, d'aventure, tenteraient de le surpasser.

Yavin



Les replays n'ont pas été oubliés. Vous pourrez admirez vos sorties de route. Et dans dix ans, vos victoires.

En Deux Mots

On ne l'attendait plus et la voilà enfin, la simulation qui tabasse. GTR est un petit bijou de réalisme, une simulation pour fous furieux et la nouvelle référence d'un genre sous-représenté sur nos bécanes. Magnifique et hyper pointu, le titre de Simbin nous en arracherait presque des larmes de bonheur tant l'attente fut longue. Mais bon dieu, quel plaisir. En un mot comme en cent : foncez !

- \+ Très beau et soigné
- \+ Le réalisme affolant
- \+ Le mode online
- \+ La durée de vie
- − Pas d'école de conduite

8 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
9 INTÉRÊT



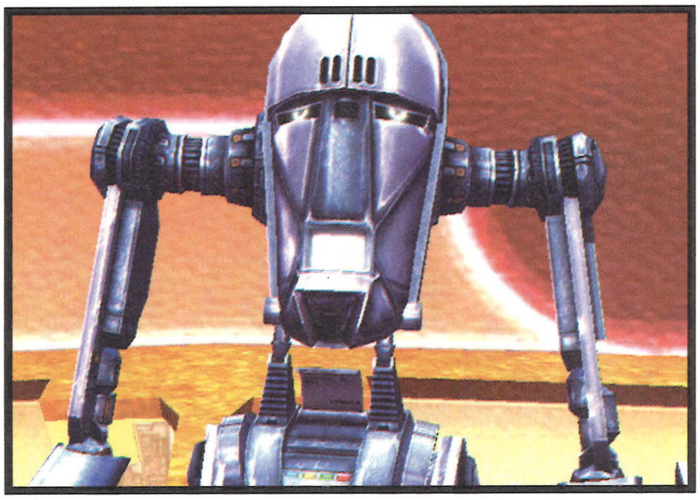


SILENT HUNTER III
La guerre se gagne aussi dans les profondeurs...
Revivez les plus féroces batailles de la Seconde Guerre mondiale opposant les U-boats allemands aux forces alliées.
Dirigez votre équipage, pourchassez des convois et des cuirassés, lancez les torpilles et abattez les avions ennemis.
Une atmosphère immersive et oppressante grâce à des graphismes exceptionnels.
PC DVD-ROM
SILENT HUNTER III
7+
www.pegi.info
PC DVD ROM
www.silent-hunteriii.com
UBISOFT
Mars 2005

Scrapland

VIS CITY

VAGUE CLONE DE GTA 3, SCRAPLAND LAISSE DE CÔTÉ LE MONDE DES GANGSTERS DE BAS-FONDS POUR NOUS PLONGER DANS UN UNIVERS LOUFOQUE, PEUPLÉ EXCLUSIVEMENT DE ROBOTS UN PEU DÉBILES, TERRÉS QUELQUE PART SUR UNE PLANÈTE BORDÉLIQUE À L'ABRI DES HUMAINS. SUR LE PAPIER, TOUS LES INGRÉDIENTS ÉTAIENT RÉUNIS POUR NOUS GARANTIR UN JEU ÉPIQUE ET IMMENSÉMENT DRÔLE. SUR LE PAPIER...



Au moins, les choses sont claires.

TOUT PUBLIC — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Enlight Software
DÉVELOPPEUR Mercury Steam Entertainment/Espagne
TEXTE ET VOIX en français

D-Tritus, robot sans attaches, arpente la galaxie sans but. Juste comme ça, pour occuper sa vie. Lors d'une escale, il débarque sur la planète Chimère et ignore qu'il vient de mettre la bielle dans un engrenage infernal. Planète construite sur les ruines d'une ancienne colonie humaine, affectueusement surnommée Scrapland par ses habitants, elle n'est peuplée que de robots. Toute forme de vie intelligente un tant soit peu organique y est vigoureusement bannie.



Grâce à ce petit gadget, vous pourrez prendre l'apparence d'un autre.

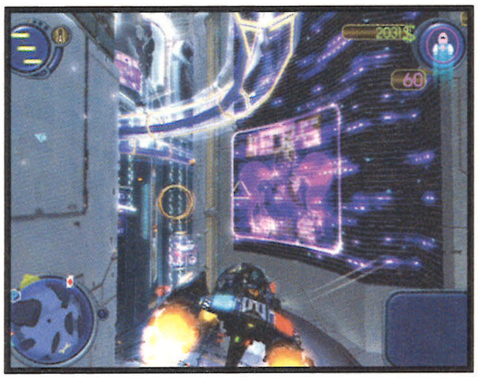


Les banquiers : des fourbes qui, comme dans la vraie vie, n'hésiteront pas à vous piquer vos thunes dès que vous avez le dos tourné.

Notre héros aura même droit dès son arrivée à une décontamination en bonne et due forme pour s'assurer que sa rutilante mécanique ne transporte pas à son insu des petits bouts d'humain dépravé. L'avantage, c'est que du coup, sur Scrapland, personne ne meurt jamais. Même réduit en ferraille après une rixe qui a mal tourné, il suffit d'un petit tour dans la Grande Base de Données pour renaître de ses cendres. Jusqu'au jour où un petit malin se met en tête d'éliminer une à une les figures politiques locales, en veillant bien à en faire disparaître toute trace dans la matrice pour éviter une résurrection impromptue. Et là, ça rigole tout de suite moins.

Bouclage dans cinq minutes

Engagé comme journaliste parce qu'il n'y avait plus de vrais boulots dispos, D-Tritus va se mettre en quête de faire toute la lumière sur ces assassinats. Pour ce faire, à l'instar d'un GTA, notre héros va arpenter les dédales de Chimère, en vue à la troisième personne, à pied ou en vaisseau, et rencontrer les quelques interlocuteurs clés du jeu, susceptibles de lui fournir des missions à remplir. Premier problème, on prend rapidement conscience que la variété n'est pas véritablement au rendez-vous. On se retrouve souvent à effectuer la même routine (« va là, ramène moi cet objet « ou » va là et tue ce personnage »), quand on n'a pas purement et simplement la sensation de refaire pile poil la même quête. Même les défis débiles du Parieur Fou, qui servent ici de quêtes annexes à l'intrigue principale, sombrent assez vite dans la redite avec des mécanismes à peu près toujours identiques. Si cela n'est pas trop gênant durant les premières heures de jeu, au bout d'un moment, inévitablement, ça commence à se voir.



Hobby : transformiste

En bon robot qui fait honneur à sa race, D-Tritus dispose d'un gadget top moumoute qui lui permet de prendre l'apparence de n'importe quel autre robot du jeu. Pratique pour soutirer des informations quand son vis-à-vis n'est pas très bavard ou profiter du pouvoir spécial de chacun d'eux : l'évêque balance un gros rayon qui blaste tous les personnages autour de lui, l'agrafeuse sur pattes peut se faufiler dans des endroits reclus (idéal pour s'évader de prison, par exemple), le banquier peut piquer les thunes des badauds qui passent à côté de lui, le fonctionnaire peut altérer le temps, etc. Mais attention : dès qu'on change d'apparence, on s'expose aux robots de surveillance qui peuvent d'un coup de scan mettre notre déguisement à mal. Il s'agit donc d'en faire usage avec célérité. Les décors intérieurs sont relativement grands, mais ne servent finalement pas à grand-chose en dehors d'être des points de rencontre avec les PNJ. C'est bien joli, mais les interactions avec l'environnement sont réduites au minimum syndical : trois ou quatre phrases basiques par classe de PNJ, c'est un peu léger. Cela dit, l'essentiel du jeu ne se passe pas qu'à pied : on a également la possibilité de piloter son propre vaisseau, pour lequel on débloquera au fil de la partie de nouveaux accessoires et armes permettant d'en faire un vrai foudre de guerre. Et si ça ne suffit pas à faire notre bonheur, ou que vous n'avez pas le cash, vous pourrez aussi piquer les navettes des autres au détour d'un parking. Comme pour les phases à pied, l'aire de jeu en extérieur est vaste, mais l'interaction y



À défaut de variété dans le gameplay, Scrapland offre des décors de toute beauté.

est limitée : on pourra se déplacer d'un point à un autre, ou s'engager dans un combat. Et en gros, c'est tout.

Déjà-vu

Ces affrontements spatiaux sont eux aussi à l'image du jeu : basiques et répétitifs. Il suffit généralement de trouver « la » tactique qui marche avec un ennemi particulier et la reproduire jusqu'à plus soif. Pour corser le tout, des recharges de munitions et d'énergie sont disposées un peu partout sur l'aire de jeu, bonus dont vos ennemis pourront également faire usage. Du coup, les protagonistes ont tendance à camper pas loin et se jeter dessus dès que les compteurs sont dans le rouge. Et si vous loupez votre cible à ce moment précis, vous êtes bon pour tout reprendre depuis le début, face à un adversaire regonflé à bloc. Comme certains d'entre eux disposent en outre de plusieurs « vies », le moindre affrontement peut rapidement basculer dans une joute interminable. Finalement, même si l'histoire progresse, on a toujours un peu l'impression de faire la même chose. Ça reste rigolo à petites doses, mais sur la longueur, la recette tend à s'essouffler. Très simpliste, Scrapland n'est pas fondamentalement un mauvais jeu, mais on est quand même loin de l'aventure épique attendue. Le manque de variété donne vite l'impression d'en avoir fait le tour et ce ne sont pas le doublage français catastrophique ou le multi archiclassique qui réussiront à réanimer l'intérêt du joueur que trop de redondance aura fini par décourager. Scrapland aurait pu être un excellent titre, son manque d'ambition le relègue au rang d'anecdote ludique.

Faskil


Si les flics sont à vos trousses, il suffit de vous planquer pendant quelques secondes pour qu'ils vous oublient.

Un peu de technique

S'il y a un domaine dans lequel Scrapland est vraiment réussi, c'est au niveau de son identité visuelle. Mais cette débauche a un prix et n'espérez pas faire tourner le bébé sous la barre du GHz. En outre, pour les derniers effets à la mode, une carte graphique récente et ses 64 Mo qui vont bien ne seront pas de trop.

En Deux Mots

Même si on ne peut lui renier un certain charme, Scrapland parvient difficilement à faire illusion au-delà d'une ou deux heures de jeu. Constat : on se retrouve avec un OVNI rigolo et prometteur, à la durée de vie plombée par un gameplay ultra répétitif et une V.F. doublée avec le pied gauche.

- + C'est GTA avec des robots idiots
- + Graphiquement très joli
- − Répétitif à tous les niveaux
- − L'intérêt chute après quelques heures de jeu
- − Doublage catastrophique

Note	
6	Technique
7	Artistique
5	Intérêt



Avec vos thunes, vous allez pouvoir agrémenter votre carrosse de pétoires plus efficaces.

Playboy the Mansion

LICENCE



Oué, je viens de sympathiser avec une rockstar, à moi les saladiers de coke… Ah non, mince, c'est pas politiquement correct.

Ça doit vous faire rêver, l'idée d'incarner Hugh Hefner, le créateur de Playboy, le célèbre magazine polisson ? C'est ce qu'ont l'air de se dire les gars de Groove Games puisque c'est le thème de leur dernier jeu. Plagiant allégrement les Sims, le titre s'adresse aux adultes à la recherche d'un jeu de gestion axé charme (avec la promesse d'avoir de la fesse et du téton à profusion). Je ne vais même pas faire semblant d'entretenir le mystère, c'est raté sur les deux plans. La production du magazine est répétitive et sans intérêt puisqu'il suffit de commander un article, une nouvelle ou une interview pour remplir les pages sans photos et surtout réussir à trouver une potiche aux implants mammaires surdéveloppés qui voudra bien poser dans le plus simple appareil. Afin de ne pas choquer la morale bien pensante, pourtant déplacée dans un produit de ce genre, le plus simple appareil se limite au string. Je ne vous cache pas qu'on assiste à des spectacles bien plus hot et moins polygonés sur n'importe quelle plage l'été, quand bien même celles-ci seraient peuplées par des Allemandes sexagénaires. Et je ne vous parle même pas des pseudo rapports sexuels que vous pouvez entretenir, plus simulés qu'un orgasme d'actrice porno.



On peut choisir la tenue des playmates. On hésite un peu entre les ensembles moches et le combo string/seins à l'air. Un peu.

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo T&L
ÉDITEUR Ubi Soft
DÉVELOPPEUR Groove Games/Canada
TEXTE ET VOIX en français

ARTICLE 225-10-1 DU CODE PÉNAL : « LE FAIT, PAR TOUT MOYEN, Y COMPRIS PAR UNE ATTITUDE MÊME PASSIVE, DE PROCÉDER PUBLIQUEMENT AU RACOLAGE D'AUTRUI EN VUE DE L'INCITER À DES RELATIONS SEXUELLES EN ÉCHANGE D'UNE RÉMUNÉRATION OU D'UNE PROMESSE DE RÉMUNÉRATION EST PUNI DE DEUX MOIS D'EMPRISONNEMENT ET DE 3 750 EUROS D'AMENDE. » J'EN CONNAIS UN QUI VA PRENDRE CHER.

Boring Boy

Pour convaincre Miss Bimbo de se défroquer devant votre objectif, il faut prendre un peu de temps pour discuter avec elle lors d'une de vos incontournables soirées. Ça sera également l'occasion de trouver un ou deux gogos en mal de publicité qui rêvera de se faire interviewer. Dans le mode Mission, vous devez remplir différents objectifs, comme obtenir un article d'un bonhomme en particulier ou une pétasse précise pour le centerfold. L'interface des Sims n'était pas toujours pratique, celle de Playboy est imbittable la plupart du temps. La caméra, bloquée sur Hugh, rend pénible le moindre déplacement. Seul élément un peu rigolo de ce sous-produit, les séances photos qui sont amusantes les trois premières fois. Après, on regrette que l'appareil soit aussi figé et qu'on ne puisse pas donner d'indications à la playmate. D'ailleurs, aucun mécanisme d'appréciation de votre œuvre n'est mis en place et une série sur les arbustes de votre résidence rencontrera un aussi franc succès que du téton en gros plan. Quel que soit l'aspect du gameplay qu'on considère, on peut facilement trouver une alternative plus ludique. En vrac, quelques idées : Transport Tycoon, Les Sims, le gant de nouilles, la pêche à la crevette, ou éventuellement Singles.

Bishop

Un peu de technique

Globalement ça tourne plutôt bien. En revanche, ne comptez pas sur la configuration minimale pour profiter de ce titre et tablez sur le double en fréquence et en mémoire.

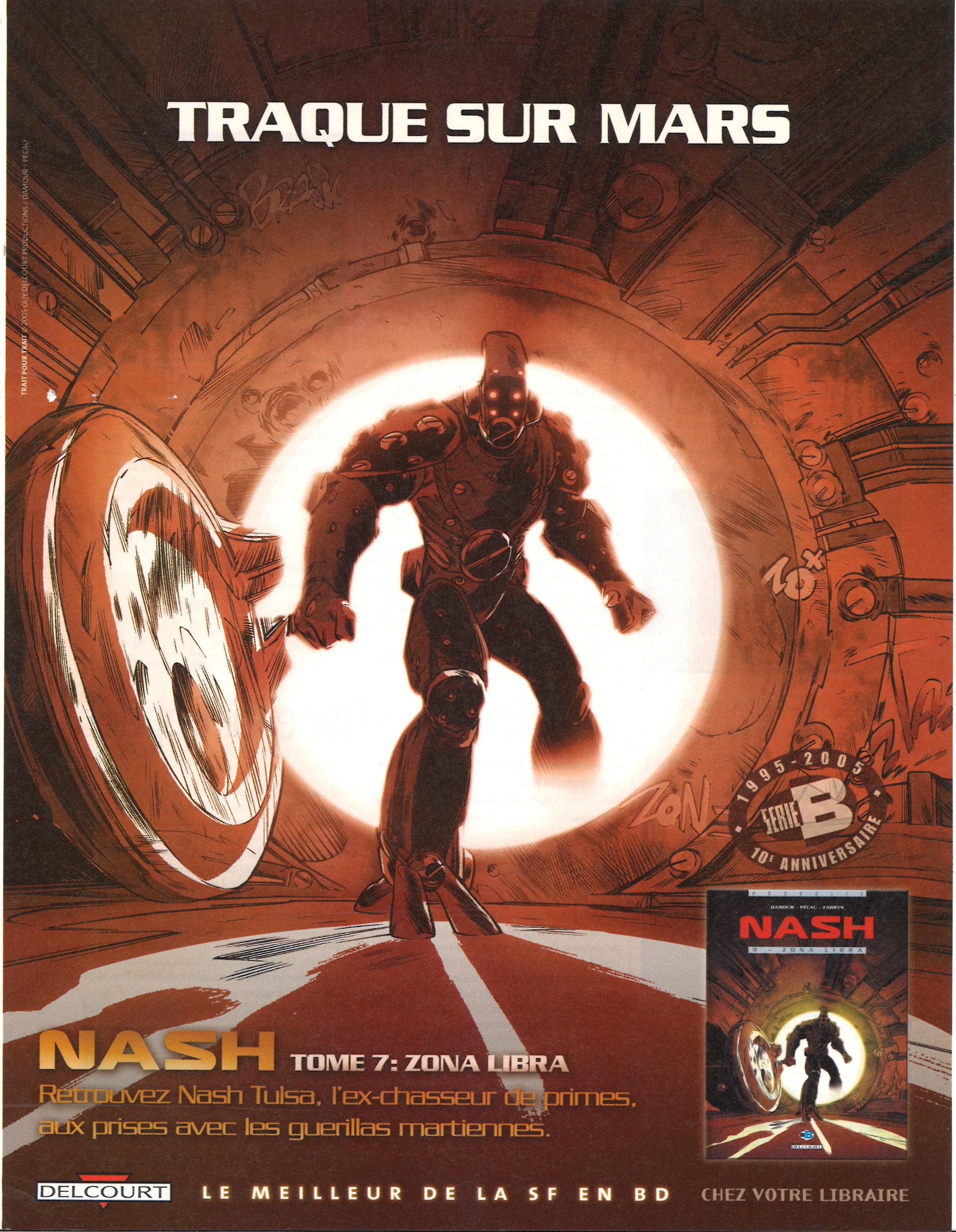


En Deux Mots

Playboy The Mansion est comme le magazine qui l'a inspiré : racoleur en couverture, mais dénué d'intérêt dès qu'on a tourné les premières pages. Les joueurs possédant une libido surdéveloppée y trouveront peut-être quelques instants de plaisirs fugaces. Et encore, j'en doute.

+ Séances photos
- Interface
- Réalisation

Note	Critère
4	Technique
6	Artistique
2	Intérêt



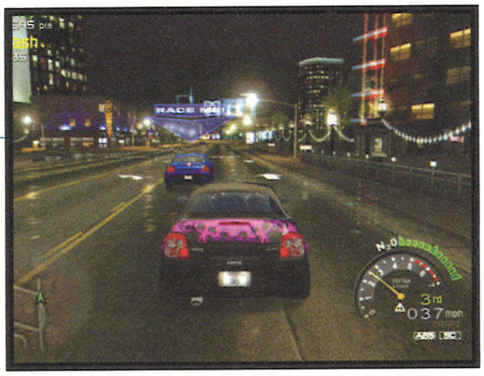
TRAQUE SUR MARS
TRAIT POUR TRAIT © 2005 GUY DELCOURT PRODUCTIONS / DAMOUR / PÉCAU
1995-2005
SERIE B
10e ANNIVERSAIRE
DAMOUR · PÉCAU · FABRYS
NASH
9 - ZONA LIBRA
DELCOURT
NASH TOME 7: ZONA LIBRA
Retrouvez Nash Tulsa, l'ex-chasseur de primes,
aux prises avec les guerillas martiennes.
DELCOURT
LE MEILLEUR DE LA SF EN BD
CHEZ VOTRE LIBRAIRE

Street Racing Syndicate

SLOW & QUIET

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** Namco
DÉVELOPPEUR Namco/Japon **TEXTE ET VOIX** en anglais

ÇA Y EST, LA MODE DU TUNING NOUS ENVAHIT DAVANTAGE À CHAQUE INSTANT. LE JOUR OÙ JE VOIS UN GARS EN VÉLO AVEC DE LA MOUMOUTE ROSE SUR SON GUIDON, JE CHANGE DE PLANÈTE.



Un simple appel de phare suffit pour provoquer un duel lorsque l'on croise un concurrent dans la ville.

Le succès du film Fast & Furious a ouvert les portes du monde méconnu des courses illégales et du tuning outrancier. Electronic Arts n'a pas attendu longtemps pour s'infiltrer dans la brèche en sortant Need for Speed Underground. C'est maintenant au tour de Namco de s'y coller avec Street Racing Syndicate. Pâle copie de NFSU, ce titre en reprend les grandes idées sans parvenir à l'égaler. Le principe de base demeure le même : au volant de votre bolide, vous arpentez les rues d'une mégapole pour participer à des courses illégales et gagner des sous. Malheureusement, certains de ces aspects sont beaucoup moins bien fichus que dans le titre d'Electronic Arts. Par exemple, l'impression de vitesse n'est pas au rendez-vous et l'interface s'avère trop basique et moins instinctive. Heureusement, la conduite, orientée arcade, permet de rentrer très facilement dans le jeu. Histoire de se démarquer un peu, SRS propose quelques nouveautés, comme les forces de l'ordre éparpillées un peu partout dans la ville. Bonne idée en soi, mais pour qu'elles réagissent, il faut vraiment mettre le paquet et occasionner des accidents. Si vous vous faites chopper, vous aurez simplement droit à une amende salée. Et comme l'argent sert à améliorer l'esthétique et les performances du véhicule, on y réfléchira à deux fois. On peut également se lever une petite amie virtuelle (à choisir parmi les 18 « tops modèles » proposés) en accomplissant une épreuve précise, mais à nouveau c'est plus un gadget qu'autre chose. Même si SRS offre un mode solo assez complet et un multi pouvant accueillir 4 joueurs en LAN ou Online, il n'apporte rien de bien nouveau ou d'intéressant par rapport à un NFSU 2.



Cyd

+ 20 euros
+ Bonne qualité graphique
– Pâle copie de NFS Underground
– Pas de nouveautés réellement marquantes

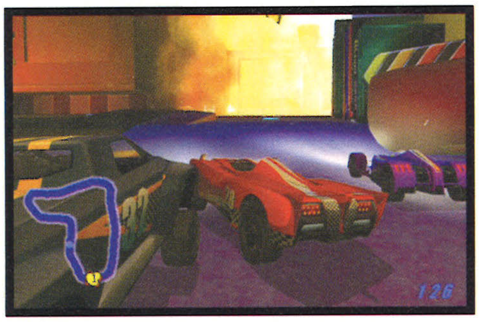
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
7	7	4

Room Zoom Race for Impact

COURSE

VOUS SAVEZ CE QU'IL Y A DE PIRE QU'UN MAUVAIS JEU ? UN JEU INSIGNIFIANT QUI NE FAIT MÊME PAS RIRE À CAUSE DE SA RÉALISATION RATÉE.

CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** SG Diffusion **DÉVELOPPEUR** Blade Interactive Studios/Grande-Bretagne **TEXTE ET VOIX** en anglais



Parfaitement, l'ordinateur triche ! J'ai des preuves. Ils se liguent même pour vous empêcher d'être premier.

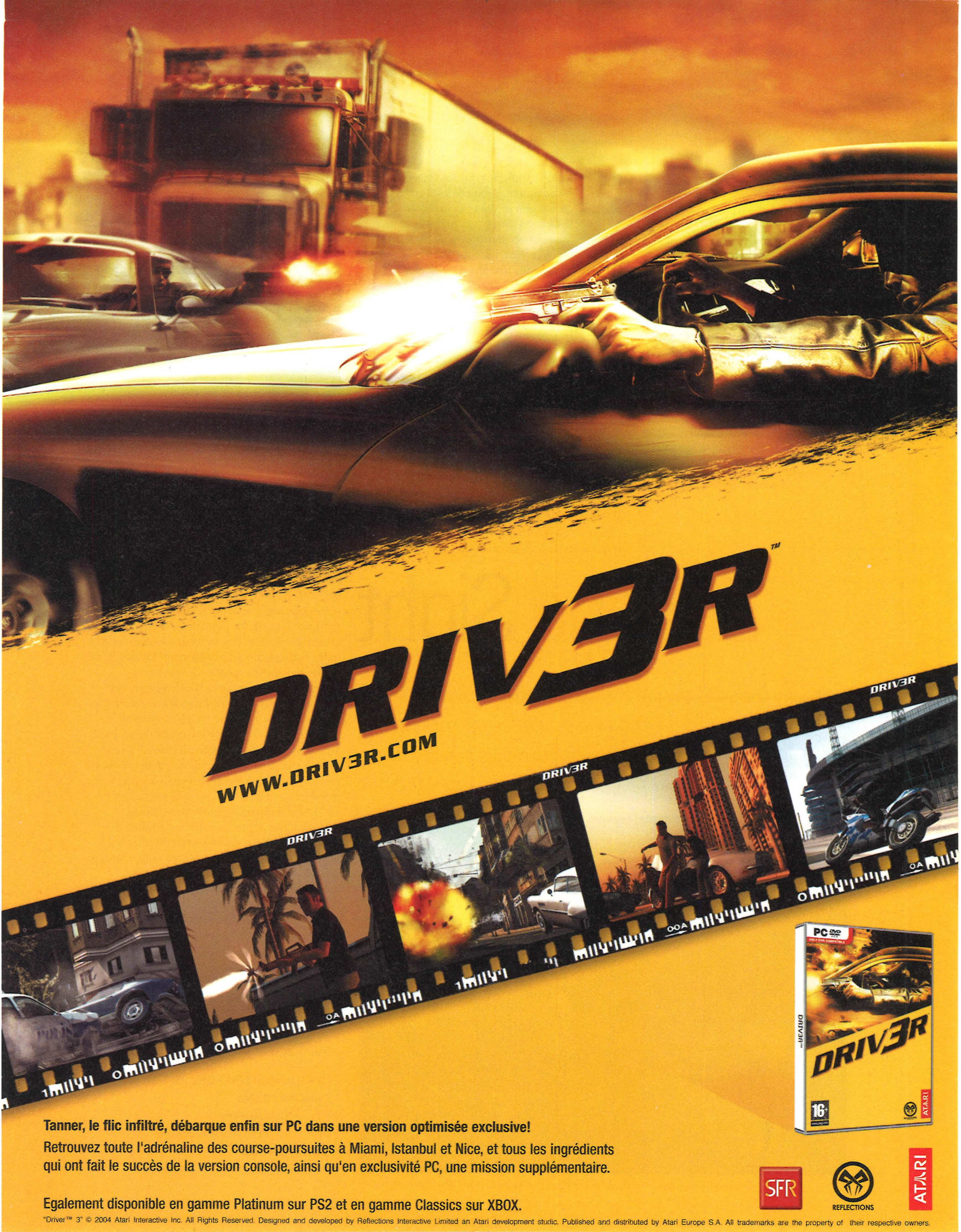
Room Zoom est un jeu de course à la conduite arcade dans lequel il faut piloter des véhicules miniatures dans un décor totalement chaotique. Dans chaque course, de nombreux éléments peuvent être déplacés ou renversés suite à un choc afin de vous ralentir ou freiner la fulgurante progression d'un adversaire. Conserves, boîtes de céréales, liquide vaisselle qui fait déraper… Tous ces obstacles sont éparpillés le long des circuits et sont, pour la plupart, difficilement évitables dans le feu de l'action. On a vraiment l'impression que les développeurs ont trop insisté sur cet aspect « remplissage ». Car malgré une prise en main rapide et une conduite efficace, Room Zoom nous embarque dans des courses très confuses. On tente, tant bien que mal, de suivre le tracé du circuit malgré le champ de vision souvent obstrué par la débauche d'effets visuels. Et ce n'est pas les nombreux bonus présents le long des circuits permettant d'obtenir diverses armes qui facilitent la tâche du joueur. Du coup, on abuse allégrement de ces avantages pour arriver en tête, même si la chance prime sur le reste pour finir premier. De fait, ce sentiment de hasard est vite agaçant et ruine le fun au fil des courses. On hésite donc à revenir sur Room Zoom malgré les récompenses (nouveaux circuits et véhicules) qu'il est possible de gagner au cours du championnat. Le seul point qui aurait pu rendre ce titre un tant soit peu amusant est son mode multijoueur. Malheureusement, ce dernier n'est pas implémenté dans la version test que nous avons entre les mains. Difficile de se faire une idée, du coup. Quoi qu'il en soit, Room Zoom ne me fera pas oublier les parties endiablées de Moto Roader II sur Nec PC Engine.

Cyd



+ Prise en main facile
– Répétitif
– Courses brouillonnes

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
4	4	3


DRIV3R™
WWW.DRIV3R.COM
DRIV3R
DRIV3R
DRIV3R
PC DVD
DRIV3R
16+
ATARI
Tanner, le flic infiltré, débarque enfin sur PC dans une version optimisée exclusive!
Retrouvez toute l'adrénaline des course-poursuites à Miami, Istanbul et Nice, et tous les ingrédients qui ont fait le succès de la version console, ainsi qu'en exclusivité PC, une mission supplémentaire.
Egalement disponible en gamme Platinum sur PS2 et en gamme Classics sur XBOX.
SFR
REFLECTIONS
ATARI
"Driver™ 3" © 2004 Atari Interactive Inc. All Rights Reserved. Designed and developed by Reflections Interactive Limited an Atari development studio. Published and distributed by Atari Europe S.A. All trademarks are the property of their respective owners.



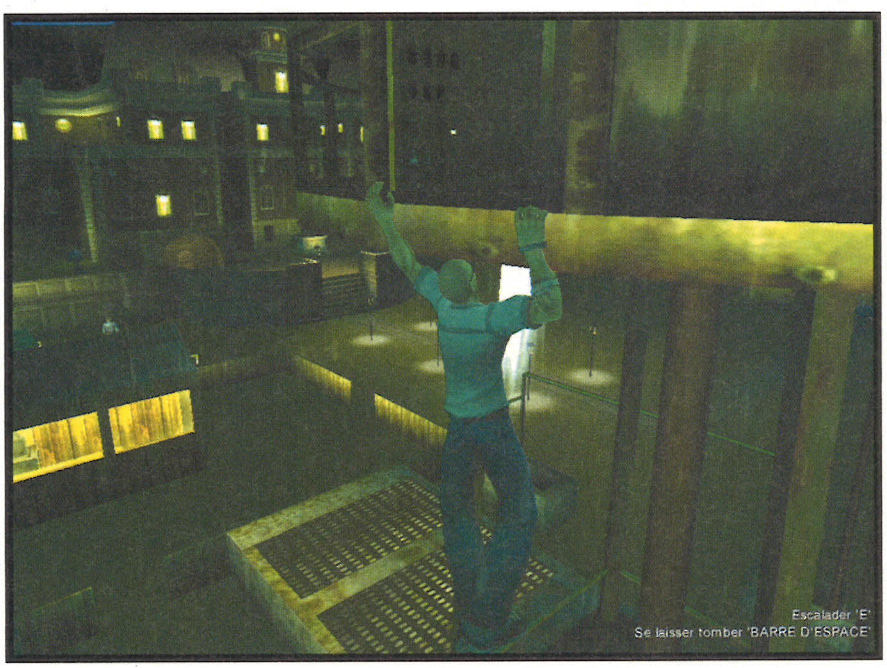
Et là, il ne me voit pas ! Moi, je serais le boss de cette boîte de gardiennage, j'imposerais des examens oculaires à mes employés...

Moi, John Vattic, je vois tout, j'entends tout, je devine tout, je ramène les disparus avant qu'ils soient perdus et je confère la puissance sexuelle du lama en rut. Sans bague, sans collier, sans apposition des mains, juste par l'action distante de mon cerveau. Pas cher, 40 euros la consultation, satisfait ou rembour... Oh pardon, c'est vous qui souhaitez tout savoir sur mes étranges pouvoirs ? Entrez, entrez... Asseyez-vous donc sur le sofa en peau de zèbre. Importé d'Égypte, touchez, c'est du vrai. Vous voulez un thé, un café ? Seulement mon histoire... O.K., O.K. Vous êtes du genre direct, j'aime bien ça. C'est une qualité qui se perd. Hmmm ? Ah oui, mon histoire... C'était il y a quelques années. Je venais de me réveiller dans une chambre d'hôpital, attaché à un lit, avec la tête en biais. Rien de joyeux en soi. Sans trop comprendre comment, j'ai réussi à me libérer et à ouvrir la porte. En titubant dans le couloir, je tombe sur deux gardes manifestement plus désireux de me coller des coups de matraque que de m'aider à trouver les toilettes de l'étage. Après quelques pérégrinations, je me retrouve alors dans l'ascenseur. Super classe, avec des miroirs partout. C'est là que j'ai vu à quel point j'étais amoché et que je me suis rappelé qui j'étais : John Vattic.

Second Sight

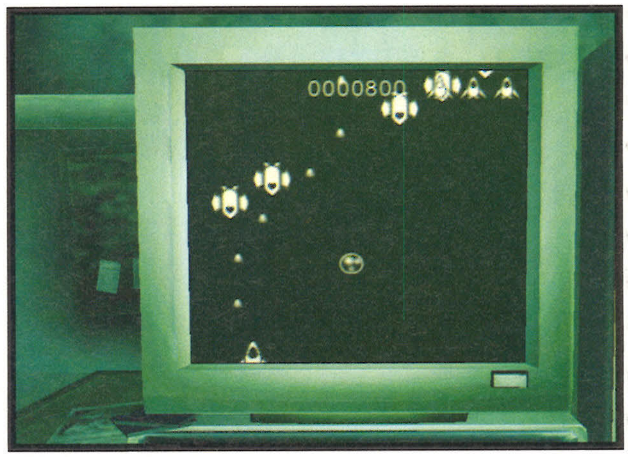
ABUS DE POUVOIR

CE SOIR DANS SECOND SIGHT, VIVEZ LE DRAME D'UN AMNÉSIQUE À LA RECHERCHE DE SON PASSÉ TROUBLE ET TOURMENTÉ. DÉCOUVREZ SES STUPÉFIANTS POUVOIRS ET FRISSONNEZ DEVANT LES TERRIBLES PÉRILS QUI LE MENACENT...



Comme dans tous les jeux à la troisième personne, il y a quelques passages acrobatiques.

Outre des informations primordiales et des plans, on trouve aussi des jeux sur les ordinateurs de Second Sight.



Super son histoire...

Le reste de l'aventure verra se succéder des passages dans le passé, qui montrent pourquoi John en est arrivé là, et séquences dans le présent dans lesquelles il tente de retrouver qui il est. Bien écrit, le scénario est prenant et connaît même un dernier rebondissement un poil tordu, mais qui conclut parfaitement l'histoire. Je n'en dis pas plus, je m'en voudrais de vous ruiner la surprise. Cette alternance continuelle permet de constater l'évolution du personnage en fonction des épreuves qu'il traverse, mais aussi de varier les différents types de gameplay. En effet, dans le passé, le héros ne possède aucune faculté extraordinaire et on doit donc se contenter de faire appel à l'arsenal habituel. Les moins bourrins d'entre vous pourront même être tentés par une approche plus axée infiltration et utiliser le pistolet tranquillisant, nettement plus discret. À noter que, à l'instar d'un Metal Gear Solid, si vous vous faites repérer, les gardes vous pourchasseront tant que vous n'aurez pas disparu, soit en vous planquant à l'autre bout du niveau, soit en vous cachant dans une armoire par exemple. Dans le présent par contre, on peut s'en donner à cœur joie avec les pouvoirs du héros. Le premier, la télékinésie, servira le plus souvent à activer des boutons ou à déplacer des objets. Plus tard, une version améliorée de ce talent permet même de faire voler les ennemis. Vient ensuite la guérison, indispensable pour se soigner, mais aussi

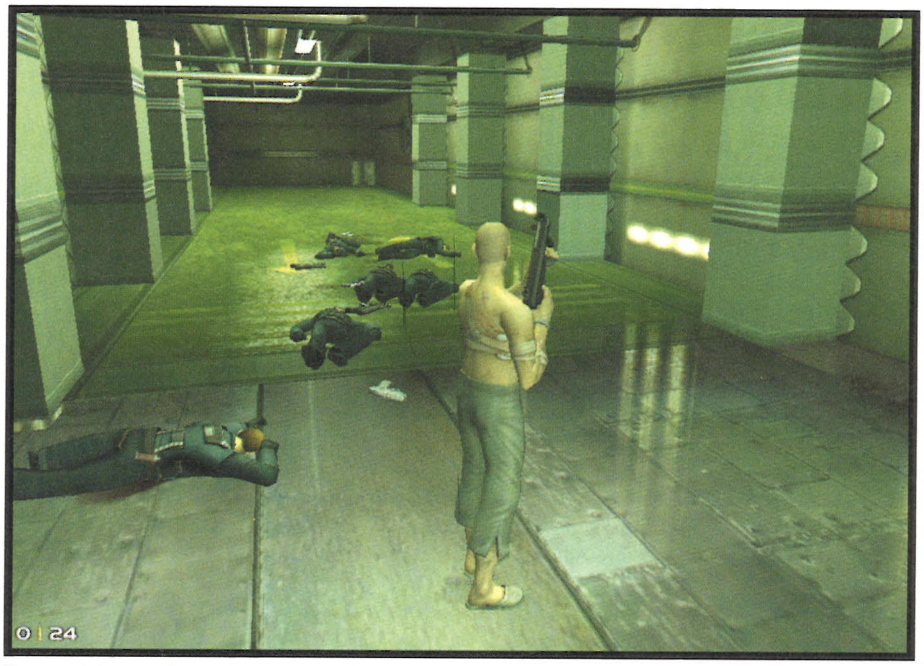
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR Free Radical Design/ Grande-Bretagne
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais

pour aider les personnages que l'on doit escorter dans certains passages et qui ont tendance à attirer les balles. L'ensorcellement s'emploie pour convaincre les gardes qu'ils ne voient pas le héros, en revanche cette technique ne marche pas avec les caméras. Enfin, si on se sert relativement peu de la projection au début du jeu, on découvre tout son potentiel dès lors qu'on l'utilise pour contrôler certains ennemis pour leur faire ouvrir certaines portes, autrement bloquées. Pour un peu, j'aurais oublié de vous parler de l'attaque psychique, qui permet d'envoyer une vague d'énergie pour se débarrasser de ses adversaires.

Double foyer

Bien que traitant du même sujet – les pouvoirs psychiques – Second Sight et Psi Ops adoptent deux approches radicalement différentes. En effet, dans le titre de Free Radical, on aura plutôt tendance à la jouer profil bas, en détournant l'attention des uns ou des autres. D'un point de vue technique, Second Sight n'a rien à envier à son collègue puisque le portage depuis le monde de la console est d'aussi bonne qualité, voire même un poil meilleur. Les textures semblent mieux travaillées et on ne subit pas l'effet de flou habituel qu'on a appris à détester sur les conversions vers le PC. Seul bémol, les deux machines sur lesquelles a été testé le jeu ont souffert de divers bugs sonores (voix déformées, mauvaise synchronisation).



Bon, parfois, il faut savoir ne pas faire dans le détail.

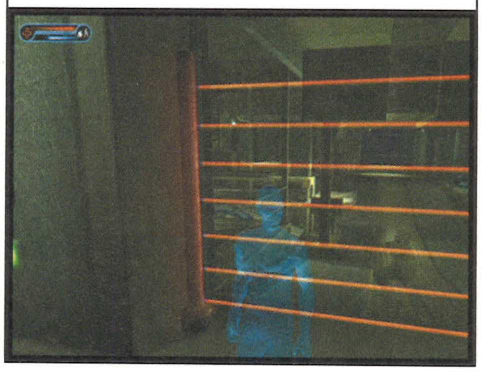


L'attaque psychique est particulièrement dévastatrice contre les groupes, mais demande énormément d'énergie.

Rien de dramatique, mais c'est toujours un peu agaçant. Le moteur physique employé pour gérer les collisions et le ragdoll s'en sort très bien dans l'ensemble, même s'il arrive qu'on se retrouve en plein milieu d'une caisse. L'intelligence artificielle est plus paradoxale. Vos ennemis sont très efficaces (ils se déplacent seuls ou en groupe, vous contournent, vous traquent, repèrent les traces de pas, etc.) et font donc preuve d'une grande compréhension de leur environnement, mais ils ont une sphère de détection des plus réduites. Vous pouvez tranquillement danser la polka à une dizaine de mètres d'eux, dans un couloir « suréclairé » sans que cela les intrigue le moins du monde. En dehors de ces quelques menus problèmes, Second Sight est un produit prenant, doté d'un gameplay sympa et d'une histoire intéressante. Pas le jeu de l'année, mais le genre même de titre auquel il faut avoir joué au moins une fois dans sa vie.

Bishop

La projection astrale permet de se désincarner pour activer des boutons hors d'atteinte.



Un peu de technique

Bien qu'étant adapté de la console, Second Sight bénéficie d'un portage de qualité et il passe bien dans toutes les résolutions et, a priori, sur toutes les configurations. Attention cependant, j'ai eu des bugs son différents sur les deux machines sur lesquelles le jeu a été testé.



En Deux Mots

Comme Psi Ops, Second Sight se base sur les pouvoirs psychiques de l'être humain pour offrir une aventure intéressante et bien écrite, supportée par des moteurs graphiques et physiques corrects. On regrettera simplement quelques caméras mal réglées, défaut récurrent de ce type de jeu.

+ Scénario bien écrit
+ Intégration du moteur physique
– Placement caméras parfois pénible

Note	
Technique	7
Artistique	7
Intérêt	8

Sentinel dans l'Antre de la Dormeuse

MARATHON INTELLECTUEL

Config minimum CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** The Adventure Company **Développeur** Detalion/Pologne **Texte et voix** en francais

DANS LA CRUELLE JUNGLE DU MYST-LIKE, IL FAUT UNE GROSSE PAIRE D'HÉMISPHÈRES CÉRÉBRAUX POUR SURVIVRE. ÊTES-VOUS ÉQUIPÉ ?

Avec Detalion, piller des tombes n'est plus un sport d'aventurier athlétique et bagarreur, mais plutôt une jolie prise de tête pour ingénieur mathématicien. Normal, Sentinel est le dernier-né des créateurs de la série Schizm (Joy n°159). L'antre en question est une tombe gardée par un I.A. féminine mystérieuse, la dormeuse. Le héros y entre pour se servir dans les richesses d'une civilisation ancienne, les Tastans, afin de payer la libération de sa sœur capturée par un mafieux local. Le «petit chasseur» que vous êtes fini par taper la discute avec madame l'hologramme sur des problèmes existentiels (en français pas super bien joué, mais passable).



Ce scénario accrocheur, tiré d'une nouvelle de SF, n'est malheureusement pas très bien lié aux énigmes rencontrées. Pareil pour l'environnement entièrement en 3D : le Jupiter Engine s'améliore encore au niveau des textures et l'on s'y balade comme dans un FPS, de manière très naturelle. Pourtant, on regrette une fois de plus le manque d'animations, d'ambiance, de crédibilité, d'âme... Reste donc les puzzles, parfois répétitifs, mais toujours aussi ardus. Un peu d'observation, le temps de coucher sur papier les indices découverts dans chacun des sept « mondes », et c'est parti pour des équations et des exercices de logique (basés sur des sons, des couleurs, des symboles) à faire se lever un sourcil de Spock. J'en connais que la performance amuse et ils seront ravis de mettre la main sur la Dormeuse. Moi, je préférerais que le jeu nous offre quelques belles récompenses artistiques pour chaque succès. Je sais pas, quoi ! Des cinématiques, un strip-tease... Mais non, Sentinel se réserve pour les joueurs qui font des devoirs de maths par plaisir.



Hum, finalement ça devient intéressant... Quel genre de récompense ?

Fumble

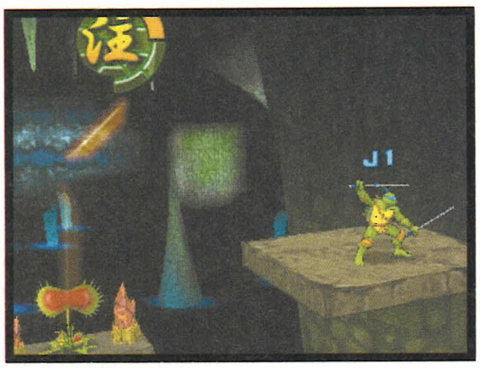
- \+ Amélioration graphique
- \+ Long et dur à terminer
- − Pour un public restreint
- − Trop focalisé sur les énigmes

5	6	5
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Teenage Mutant Ninja Turtles 2 Battle Nexus

BEAT-EM ALL/PLATES-FORMES/POUBELLE

Config minimum CPU 1 GHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **Éditeur** Konami **Développeur** Konami Studios/Japon **Texte** en francais **et voix** en anglais



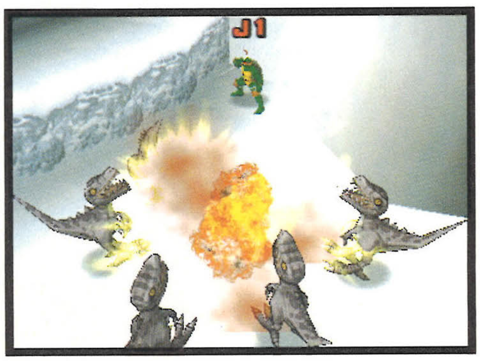
Ce beat'em all infâme est accompagné d'un peu de plates-formes abjectes.

- \+ Jouable
- − Dépassé en tous points
- − Pas fun une seconde

3	4	2
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Ah les Teenage Mutant Ninja Turtles®, toute ma jeunesse ! Oui, ça ne fait pas grand-chose... Je n'ai jamais aimé ce dessin animé, comme tous les DA américains. Mais bon, plutôt regarder ça que de faire mes devoirs de maths. Ça existe encore, ce truc ? Ah tiens, une recherche sur Google m'apprend que oui. On trouve même une tonne de fan fictions, des aventures des Tortues Mutantes écrites par les fans. Par exemple : « Raphaël avait un gros problème de boisson, l'année précédente. Il avait finalement décroché. À présent, même Léo appréciait de descendre quelques bières entre amis. » Fichtre ! C'est largement plus original que le scénario, entièrement calqué sur la série, de Battle Nexus™. Et je ne parle pas du gameplay répétitif et horriblement lassant, ni de l'I.A. inexistante des ennemis... Voyons un autre extrait, écrit par MistressRenet : « Cela faisait trois jours que Renet et Léonardo étaient ensemble. Parfois elle lui préparait le dîner, parfois ils commandaient quelque chose. Puis ils se couchaient et forn...». Attendez c'est quoi ce truc ? Remarquez c'est plus intense et palpitant que l'action de TMNT 2. Même artistiquement, je trouve le style de MistressRenet plus abouti et plus fouillé. Son texte est visuellement bien plus excitant que les décors des niveaux du jeu. Ah là là, quelle daube. Et je n'utiliserai même pas l'excuse du jeu simple « pour les enfants ». Les enfants, ils m'explosent à Ninja Gaiden, alors bon. Bref, encore une licence exploitée n'importe comment, car le nom vendra de toute façon. Allez, une fan fiction pour conclure : « Donatello rougit aux mots de Michelangelo, mais n'osa pas bouger. Doucement, Mickey s'approcha et glissa sa main entre... ». O.K., stop.

Fumble



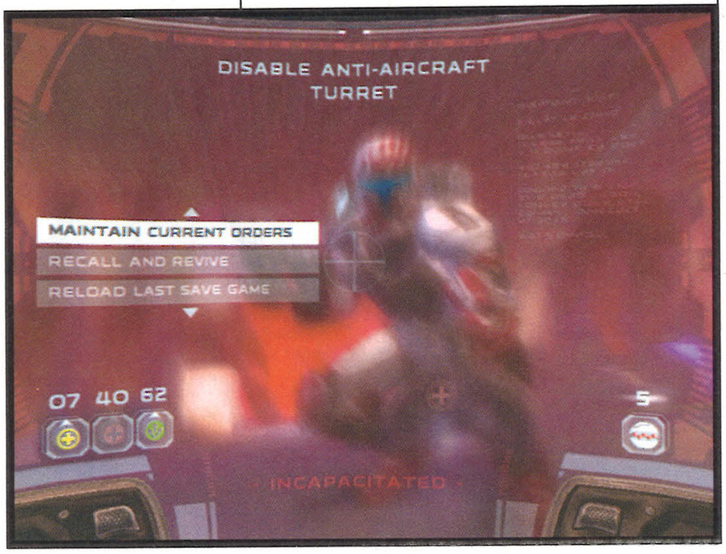


NRJ
WINTER
TOUR
2005
ZIC
ZEX
ZNOW
HITMUSICONLY!*
* Que du Hit sur NRJ.
NRJ
NRJ.FR
DeBonneville-Orlandini

Certaines scènes donnent bien l'impression d'être dans une grande bataille.



Me regarde pas comme ça abruti, viens m'aider !



TOUT PUBLIC · INTERNET 16 · LOCAL IP/IPX 16

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur LucasArts
Développeur LucasArts/États-Unis
Texte et voix en anglais dans la version testée

Star Wars Republic Commando

LA 7E COMPAGNIE DANS L'ESPAAACE

IL Y A BIEN LONGTEMPS, DANS UNE GALAXIE LOINTAINE, TRÈS LOINTAINE, LUCASARTS ÉTAIT UN DES CRÉATEURS LES PLUS RESPECTÉS DU MILIEU. CE N'EST PLUS LE CAS DEPUIS DES ANNÉES, MAIS ON NE PEUT S'EMPÊCHER D'ÊTRE IMPATIENT QUAND ILS ANNONCENT UN NOUVEAU FPS (MÊME S'IL EST BASÉ SUR LA MAUVAISE TRILOGIE).

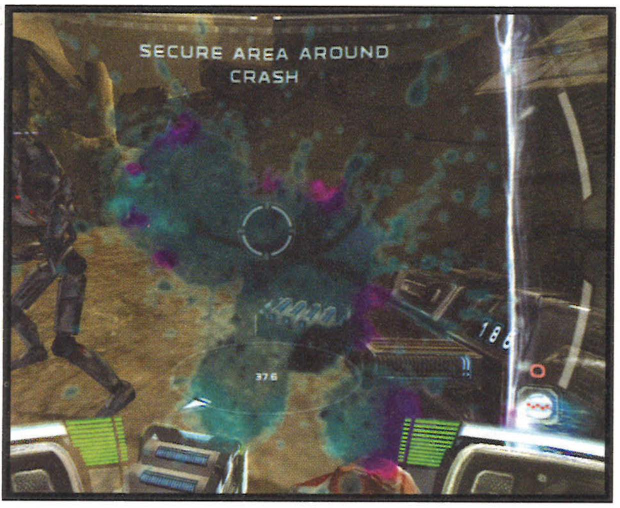
Allez les clones, on se réveille ! Alors bande de petits fils de cuves, vous pensiez pouvoir vous la couler douce ? Vous imaginiez qu'après avoir financé votre production en masse, vos créateurs allaient vous laisser barboter indéfiniment dans vos bassins de décantation ? Perdu ! Vous venez d'être portés volontaires pour une importante mission suicide. Enfilez vite vos armures de plastoc blanc et montez dans vos transports de troupes : il va falloir ramener dans le rang quelques stupides planètes séparatistes. Quelle horreur : ces ingrats voudraient faire sécession et quitter notre bonne vieille République pour se gouverner eux-mêmes. Leur révolte doit être écrasée sans pitié ! Au nom de la paix et de la démocratie, bien entendu.

Maréchal nous voilà

Oubliez la Force et toutes ces fadaises, c'est pas Jedi Knight ici : plutôt un croisement entre Halo et Medal of Honor. Dans Republic Commando, vous avez la chance enviable d'appartenir à une prétendue élite d'über-soldats au patrimoine génétique « supérieur », enrôlés dans l'armée avant leur naissance puis arbitrairement envoyés au massacre par un chancelier qui ne leur a pas demandé leur avis. Ça pue vraiment comme idéologie, mais au lieu de gâcher la fête essayez plutôt de vous dire que c'est formidable : vous allez pouvoir expérimenter la virile fraternité des armes sans avoir à devenir Waffen SS pour de vrai. En effet, vous combattrez rarement seul : la plupart du temps, trois Stormtroopers semblables à vous-même sont là pour vous seconder. Et comme c'est vous le chef,

Aux commandes d'une tourelle lourde, les clones sont surpuissants.





L'attaque la plus redoutable des robots ennemis : vous asperger d'huile en mourant.



Un commando d'élite n'oublie jamais son décapsuleur !

Un peu de technique

Alors que Riddick vient de démontrer qu'une conversion d'un jeu XBox peut parfaitement arriver à la pointe de ce qu'on fait de mieux techniquement sur PC, Republic Commando se situe plutôt dans la moyenne basse : prévu pour tourner en 800*600, on cherchera en vain bump-mapping ou éclairages dynamiques. Seule consolation, il se contente d'une machine modeste.

ils doivent se soumettre sans discuter à tous vos caprices ! Eh oui, même chez les clones, à chacun son rang : vous avez été formé pour être le boss, eux ne sont là que pour vous servir aveuglément. Vous verrez : les concepts de hiérarchie militaire eugéniste et d'obéissance absolue paraissent nettement plus acceptables quand c'est vous qui donnez les ordres.

Episode I : la Liberté Fantôme

En pratique, tyranniser vos frères s'avère très simple : la plupart du temps ils progressent en suivant tout droit le chemin scripté pour eux, il n'y a qu'une seule route possible et l'horizon n'est jamais bien loin. Vos seules interventions se limitent à cliquer sur les grosses icônes colorées qui parsèment les niveaux.

C'est mou !

Arme principale, le fusil blaster est plus utile pour balancer des traits lumineux dans tous les sens que pour abattre des ennemis. Je sais bien que c'est Star Wars qui veut ça, mais comparé à la kalash de base dans n'importe quel autre FPS, ce flingue est tellement imprécis qu'il devient vite frustrant. Les concepteurs n'ont rien fait pour le rendre impressionnant et ses piou-pioux dérisoires n'ont aucun effet perceptible sur les méchants : ils pourraient crier de douleur, tressauter sous les impacts, saigner un peu... Mais non, rien du tout, ils ignorent superbement la douche de rayons lasers qu'on leur balance dessus. C'est un peu comme si on s'acharnait à faire fondre un bonhomme de neige avec un sèche-cheveux : à force ça marche, mais c'est pathétique. C'est d'autant plus idiot que quand vos victimes se décident enfin à crever, là c'est très bien fait : projections de fluides corporels visqueux qui viennent éclabousser l'écran puis sont effacées par un coup d'essuie-glace automatique, droïdes décapités qui titubent au hasard en tirant dans le vide, du bon boulot. À quelques rares exceptions près les autres pétoires sont encore pires, le shotgun remportant la palme de la plus naze. Seul rayon de soleil dans un arsenal bien triste et sans saveur, les grenades nombreuses et variées sont l'arme la plus satisfaisante pendant une grande partie du jeu.

Les blasters crépitent et on n'a jamais besoin de réfléchir

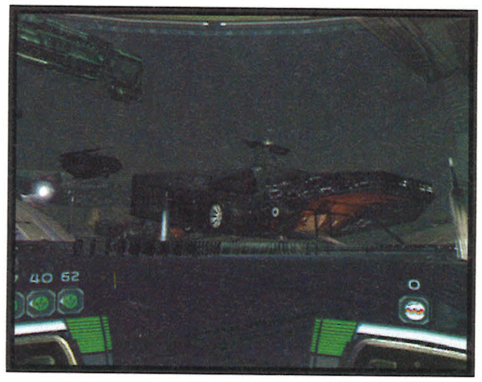
Ces symboles désignent des emplacements spéciaux, placés par le Level Designer, où vos subordonnés peuvent exercer leurs talents. Il peut s'agir aussi bien de barricades pour sniper que d'une infirmerie où regagner des points de vie, ou encore d'une porte à éventrer à l'explosif. Ce système simple et intuitif sert fort bien le rythme soutenu de l'action : ça pète de partout, les blasters crépitent et on n'a jamais besoin de s'arrêter pour réfléchir. De plus, les communications verbales ont été soignées, c'est bon pour l'ambiance. Ainsi il y a plusieurs façons de formuler chaque ordre et vos sbires ont le choix entre de nombreuses réponses toutes prêtes. Le résultat est identique, mais ça évite les répétitions fastidieuses. L'inconvénient de ce système c'est que la liberté d'action est très limitée : impossible de placer un de vos hommes à un endroit précis, sauf si c'est spécifiquement prévu et donc visuellement évident.

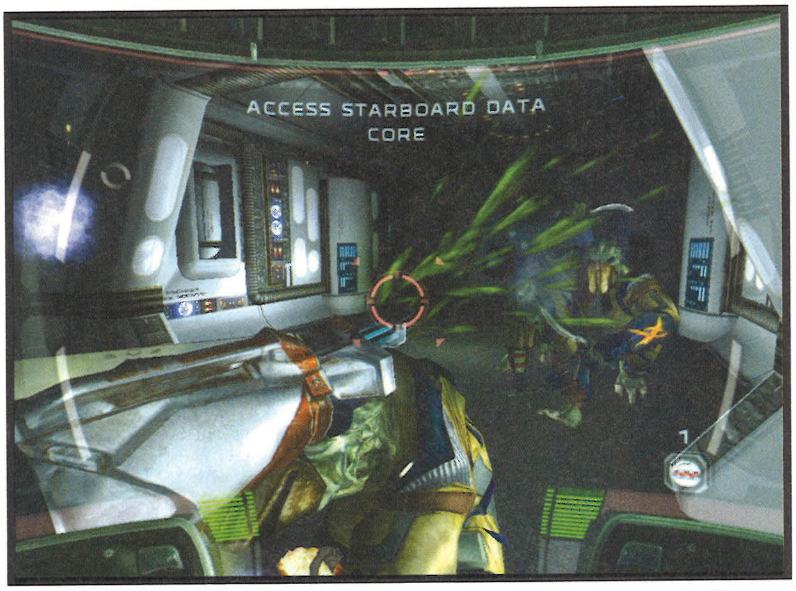
Episode II : l'Attaque des Clowns

Remarquez, ne pas pouvoir planifier tirs croisés et débordements n'a pas grande importance. Bah oui : vos ennemis n'essayent même pas de se mettre à couvert. En général, ils se contentent de rester immobiles là où un script les a oubliés, puis ils vous observent à travers les murs en attendant l'occasion de vous canarder. Il ne sert donc à rien de finasser ou de rêver d'infiltration furtive, la seule tactique de mise c'est « on fonce dans le tas et on bute tout le monde ». Heureusement si l'I.A. des méchants est à pleurer, celle de vos coéquipiers est un peu moins nulle. Il ne faut certes pas s'attendre à des manœuvres brillantes de leur part, mais au moins ils traînent rarement dans vos pattes quand vous avez besoin d'un champ de vision dégagé. Ils sont très résistants

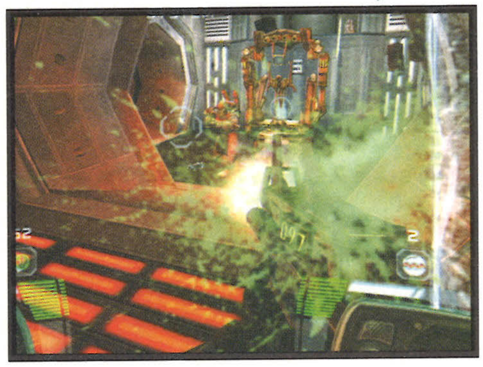


Alors c'est qui le plus fort, le robot squelette ou le chef des Wookies ?





Les attaques au corps à corps sont largement plus efficaces que les flingues.


Comme d'hab, il faudra attaquer une prison pour libérer des prisonniers.

Les thèmes musicaux de John Williams sont omniprésents.



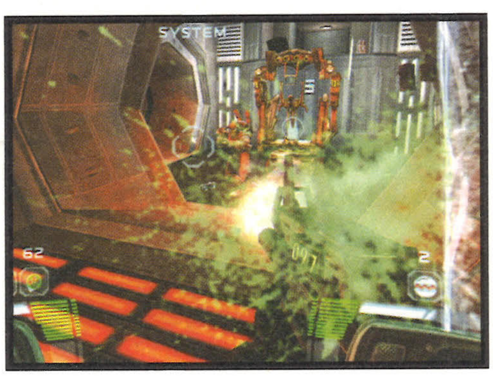
Ces énormes tanks araignées sont vraiment nuls, mais j'aime bien leur design.

mais pas immortels, leur puissance de feu n'est pas négligeable et au niveau de difficulté le plus élevé vous avez même plutôt intérêt à l'exploiter efficacement. En fait, il est très fréquent qu'ils sauvent votre peau. Gardez bien ça en tête : vous n'êtes que des clones, vous avez été fabriqués en usine et vos vies appartiennent à l'Armée. Mourir sans autorisation est donc strictement interdit ! C'est pourquoi en cas de décès imprévu, vous pouvez toujours ranimer vos collègues évanouis et eux-mêmes se font un plaisir de venir braver le feu de l'ennemi pour vous rafistoler. Concrètement, ça marche un peu comme dans Pacific Assault ou la série Conflict Desert Storm, sauf que les résurrections sont illimitées.

Episode III : la Revanche de l'ennui

La guerre commence entre les Episodes II et III, dans les canyons de Geonosis. On y affronte des automates armés plus remarquables pour leur potentiel comique que pour leur valeur combattante, ainsi que d'affreux insectes ailés brandissant des piques, dont il faudra purifier les nids au lance-flammes. On passe ensuite la moitié du jeu dans des astronefs bourrés de droïdes vindicatifs et de lézards esclavagistes, avant de libérer Kashyyk, la planète forestière des Wookies. Techniquement, Republic Commando s'en sort plutôt pas mal, grâce au moteur graphique Unreal. Rien de renversant mais c'est globalement agréable à l'œil, avec parfois de spectaculaires scènes de bataille à l'arrière-plan. Bien entendu, les thèmes musicaux de John Williams sont omniprésents, ce qui crée une belle ambiance Star Wars qui sauve le jeu de la médiocrité. En effet, les décors ont beau être jolis, ils ne ressemblent à rien : il n'y a ni mobilier ni pièces reconnaissables, juste des caisses et des bidons explosifs. En fait, on a rarement l'impression d'explorer une base avec des locaux aménagés pour remplir une fonction précise, mais plutôt de traverser une longue série de couloirs aléatoires dessinés par un architecte ivre. Même les interminables salles des machines de Doom 3 étaient plus cohérentes, moins répétitives. Certes, quelques séquences retiennent l'attention, comme la fuite en temps limité d'un croiseur en perdition, mais l'ensemble n'est guère excitant. Après des débuts encourageants il m'a fallu neuf longues heures pour finir le jeu au niveau le plus dur, et j'étais content que ça s'arrête enfin.

Atomic



En Deux Mots

Malgré une base technique solide, une excellente musique et un bel effort dans l'intégration du jeu en équipe, Republic Commando n'est qu'un FPS de plus avec un solo grossier et un multi banal. L'armement ridicule, les ennemis sans charisme et les décors peu inspirés annihilent rapidement toutes les bonnes intentions du scénario. Reste l'atmosphère, forcément prenante pour tout fan de Star Wars... Mais si le thème ne vous inspire pas plus que ça, ce n'est même pas la peine d'y penser.

- \+ Beaucoup d'action
- \+ Musique Star Wars
- \+ Très facile d'accès
- − Flingues faiblards
- − Ennemis passifs
- − Décors fades et répétitifs

7 Technique
7 Artistique
6 Intérêt



Vu de loin ça en jette pas mal, quand même.

STOP doublage pourri

Pas de doutes, le futur sera pourri. Au XXII[e] siècle, par exemple, le simulateur spatial de Xbow Software nous assure que l'espace intersidéral sera une zone de non droit, et que le gouvernement galactique du moment sera obligé de faire appel à des mercenaires pour restaurer l'ordre. Ça tombe bien, vous êtes un forban, pas mieux ni pire qu'un autre, et vos services sont à louer. Vous et vos hommes êtes plus que désireux de vous faire une place dans le coin, et ce n'est pas les 40 missions différentes que vous propose la campagne qui pourraient vous faire peur.



Au moins, ça vaut le coup de se fatiguer à les détruire...

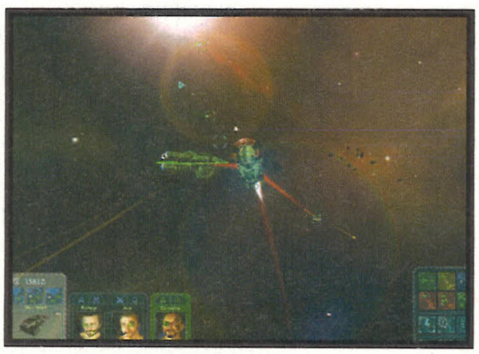
Star Wolves Corsaires de l'espace

BONNE SURPRISE DANS L'ESPACE

IL Y A TRÈS LONGTEMPS, DANS UNE GALAXIE TRÈS TRÈS LOINTAINE... HUM, ATTENDEZ... J'AI COMME UN DOUTE, LÀ. JE CROIS QUE JE CONFONDS. POURTANT, DES VAISSEAUX QUI SE TIRENT DESSUS DANS L'ESPACE...

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Enlight Software
DÉVELOPPEUR Xbow Software/Russie
TEXTE VOIX en français



On vous laisse vaguement croire que vous avez le choix, mais au final, il faut toutes les remplir. D'ailleurs, c'est dommage qu'aucun générateur aléatoire ne vienne mettre un peu de variété et rallonger la durée de vie du titre. Bon point malgré tout, elles sont suffisamment variées et laissent un minimum de liberté pour que le joueur ne se sente pas trop à l'étroit.

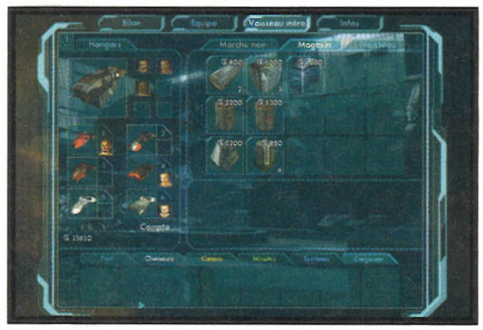
Les loups de l'espace

Dans l'espace, vous dirigez un vaisseau mère lourdement armé, qu'il ne faut pas perdre, mais que vous engagerez quand même dans la bataille (surtout au début), ainsi qu'un escadron composé de six chasseurs maximum. On peut définir des escadrilles, des techniques d'approche, assigner différents objectifs ; néanmoins, globalement, les combats sont assez pénibles à regarder. Il faut de longues secondes pour détruire le vaisseau ennemi le plus ridicule, même quand on est en supériorité numérique écrasante. De plus, il arrive que les véhicules se rentrent dedans pour des raisons inconnues. En dehors de ces petits griefs, Star Wolves est plutôt bien conçu. L'interface est simple et lisible, les graphismes sont dans une moyenne très correcte et les musiques se laissent écouter. En revanche, les voix sont d'une qualité médiocre et on se demande vraiment qui a commis ce doublage atroce. Avec Star Wolves, Xbow Software nous propose un titre sympathique, même s'il n'est pas aussi complet qu'on pourrait le souhaiter, et que sa campagne n'offre que peu d'opportunités en termes de rejouabilité.

Bishop

Un peu de technique

Quand on s'approche de très près pour détailler les vaisseaux, on se rend compte que les développeurs ont parfois choisi l'économie de polygones, mais de loin, l'illusion est suffisante. Bien sûr, on n'ira pas jusqu'à le comparer à Homeworld 2. Prévoyez quand même 1 GHz au moins pour ne pas prendre de risques.



La revente du matériel trouvé sur les champs de bataille permet d'arrondir les fins de mois.

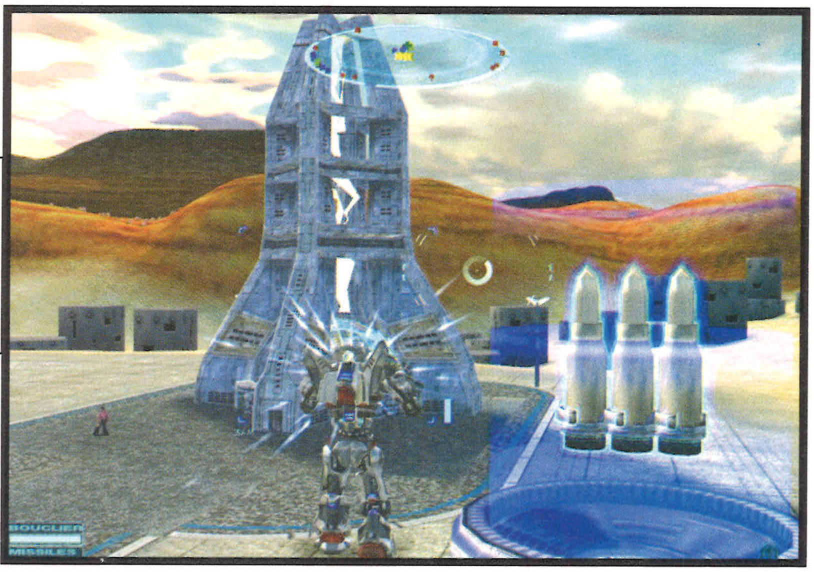
En Deux Mots

PRESQUE SORTI D'UN TROU NOIR, STAR WOLVES RÉUSSIT À SÉDUIRE LE FAN DE SCIENCE-FICTION ET DE COMBATS SPATIAUX GRÂCE À SA RÉALISATION SOIGNÉE. ON REGRETTERA JUSTE QUE LE JEU SE LIMITE AU SCÉNARIO PROPOSÉ ET N'OFFRE PAS PLUS DE LIBERTÉS AVEC DES MISSIONS GÉNÉRÉES ALÉATOIREMENT.

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

+ Bonne réalisation
+ Inventaire et vaisseaux
– Combats un poil pénibles
– Ces voix... mon dieu... faites les taire.

Quand l'occasion se présente, attendez vos ennemis près des zones de recharge. Vos points d'armures remonteront en permanence, malgré les tirs ennemis.



VOUS VERSEZ UNE PETITE LARME DE NOSTALGIE LORSQUE VOUS REGARDEZ VOTRE COLLECTION DE TRANSFORMER SUR L'ÉTAGÈRE ? PARFAIT, VOUS DEVRIEZ APPRÉCIER CE TITRE À SA JUSTE VALEUR. AU FAIT, C'EST OPTIMUS PRIME OU MEGATRON LE PLUS FORT ?

Gun Metal

SHOOT

War Transformed

Dans un futur lointain, des terriens ont colonisé la planète Hélios afin de fuir la guerre. Mais leur nouveau havre de paix est bientôt la cible d'un autre conflit dans lequel ils n'ont que peu de chance de survivre. Pourtant, un espoir subsiste grâce à une machine qui permettrait de repousser à elle seule les forces ennemies. Son nom : le Combi Havoc. Géant d'acier de dix mètres de haut, cet engin possède un arsenal d'armes puissantes et peut passer de sa forme humanoïde à celle d'avion de chasse en quelques secondes. Ce robot deux en un, véritable produit nettoyant des temps modernes, apte à purifier cette sale guerre, sera votre joujou durant plus d'une dizaine de missions. Sa prise en main se fait à la manière de n'importe quel FPS. Le combo clavier/souris s'avère toujours aussi efficace bien qu'il faille s'habituer à l'inertie de l'engin quand il se déplace.

Malgré de jolis effets visuels, on se rend compte que les décors sont plutôt dépouillés.



Peut mieux faire

Niveau contenu, c'est moins réjouissant puisqu'il faut se contenter d'une simple succession de missions qui n'ont aucun lien entre elles. C'est certain, Gun Metal ne vous assommera pas avec son scénario. Seul un court briefing présenté par un type à la voix agaçante vous expliquera les différents objectifs à accomplir. Pas de fioriture, on use et abuse de la transformation de l'engin pour détruire les véhicules ennemis présents dans son champ de vision. Selon les cas, on progressera à pied un moment avant de prendre l'air sous la forme d'un avion de chasse afin de faire le ménage dans le ciel. Pour repérer les cibles, c'est très facile puisqu'un radar situé en haut à droite de l'écran permet de se diriger vers les zones de conflits. Jeu d'action basique, Gun Metal aurait pu être amusant s'il ne pêchait pas par un manque d'intérêt certain. Bien que l'on puisse modifier l'armement de son robot au fil des missions, l'action est tellement répétitive que ça devient rapidement pesant. Surtout que certains combats sont particulièrement confus et, de fait, agaçants. Au bout de quelques heures, on a difficilement envie de revenir sur ce titre malgré des effets visuels très réussis. On regrette également l'absence d'un mode multijoueur qui aurait pourtant grandement contribué à augmenter l'intérêt du jeu.

Cyd

Un peu de technique

Techniquement, Gun Metal offre de très jolis effets visuels sans forcément consommer énormément de ressources. Il faut dire que les décors sont relativement vides, ce qui permet de monter les détails sans être obligé de posséder une bête de course.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 900 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Nobilis
DÉVELOPPEUR Yeti Studios/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français



Durant vos missions d'attaque, il faut tout détruire. En défense, aussi. Et, pendant une mission d'escorte également...

En Deux Mots

Gun Metal n'est ni bon ni une pure catastrophe. Pour 20 euros, il pourra peut-être amuser certains joueurs nostalgiques des shoot'em up. Qu'ils n'oublient quand même pas que ce titre reste très limité et manque cruellement de charisme.

- \+ Jolis effets visuels
- \+ Prise en main simple
- − Répétitifs
- − Manque d'intérêt

TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	6
INTÉRÊT	3

Pro Rugby Manager 2005

APRÈS UN PREMIER OPUS EN DEMI-TEINTE, LES FRANÇAIS DE CYANIDE STUDIOS NOUS PROPOSENT CETTE FOIS UNE VERSION PLUS ABOUTIE DE LEUR JEU DE GESTION D'ÉQUIPE DE RUGBY.

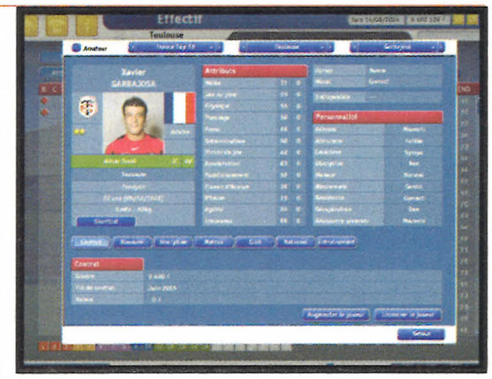
CONFIG MINIMUM CPU 500 MHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 16 Mo **ÉDITEUR** Focus Home Interactive **DÉVELOPPEUR** Cyanide Studios/France **TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS

+ Base de données + Complet
– Ergonomie pas toujours top

6	6	7
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

GESTION

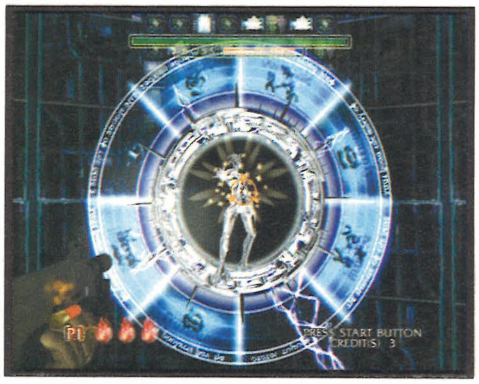
Généralement, les jeux de gestion, je suis plutôt fan. Gérer des hôtels, créer des parcs d'attractions, monopoliser les axes marchands, c'est mon trip. Mais face à Pro Rugby Manager 2005, je me suis senti un poil perdu. Déjà parce que le rugby, ça ne me parle que moyennement. À chaque fois qu'on m'explique les règles, je crois avoir compris, mais il y a toujours une subtilité qui semble m'échapper. Même pas mal, il est possible de simuler les matchs en choisissant l'orientation générale de la stratégie (jeu en profondeur, offensif, défensif). Dommage que ça n'influe pas des masses sur le résultat du match... Les puristes pourront, quant à eux, prendre les commandes en 3D ou 2D, selon leur préférence. En revanche, côté contenu, on est franchement gâté : 15 000 joueurs, une centaine de clubs et cinquante équipes nationales, des licences officielles à ne plus savoir quoi en faire (dont la ligue nationale de rugby), des championnats, les stades modélisés d'après les vraies. Devant la précision de tous ces détails, on devine que PRM 2005 est réalisé par des passionnés, pour des passionnés de Rugby. Malgré tout, il reste quelques problèmes, notamment d'un point de vue ergonomique. La plupart des informations sont cliquables et envoient sur une nouvelle page, mais on finit parfois par se perdre dans la masse de données et le bouton droit, censé faciliter la navigation en revenant à l'écran précédent, ne marche pas toujours de cette manière, principalement sur certains écrans « figés ». Un bon point en revanche pour le travail graphique effectué, qui réussit la plupart du temps à casser le syndrome « Excel » propre à ce genre de titre. Quoi qu'il en soit, si vous cherchez un jeu de gestion d'équipe de rugby riche et complet, avec en plus la possibilité de suivre les matchs en 3D, Pro Rugby Manager 2005 devrait largement vous satisfaire. Dommage qu'il soit autant fermé aux débutants.



Bishop

The House of the Dead III

RELOAD, RELOAD... O.K., JE RECHARGE. IL RISQUE PAS DE S'ENFUIR, CE ZOMBIE. PAF, UN COUP DE FUSIL À POMPE EN PLEINE POIRE, ÇA FERA UN JOLI TARTARE POUR CE SOIR.



Même le dernier boss ne présente aucune difficulté particulière.

BOUCHERIE

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Sega
DÉVELOPPEUR Wow Entertainment/Japon
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

Vingt-cinq minutes et cinquante-trois secondes : c'est le temps qu'il m'a fallu pour venir à bout de House of the Dead III. Ça n'a rien d'exceptionnel, ça dénonce juste la durée de vie limitée que peut avoir ce type de produit. Rendez-vous compte, presque un euro par minute de jeu. Pas très rentable pour le joueur. Si on peut se satisfaire d'une partie pour le fun dans une salle, avant de passer à autre chose, le concept reste difficilement transposable dans son salon ou son bureau. Comme à l'accoutumée, il faut occire du zombie en suivant un chemin tout tracé. Du « point and click » réduit à sa plus simple définition. On tire et on recharge en continu sur cinq chapitres. Les développeurs espéraient casser le côté répétitif de l'action en laissant le joueur choisir ses niveaux de progression entre chaque stage. Malheureusement, les étapes regorgent de similitudes aussi bien dans les ennemis que dans les situations. De plus, les boss ne représentent pas un très gros challenge et manquent cruellement de personnalité. La réalisation est correcte mais nullement exceptionnelle. Visuellement, House of the Dead III est très inégal. Il en est de même pour les créatures qui rappellent trop celles des épisodes précédents. Bon, un zombie, ça reste un zombie. On aurait quand même aimé un peu de fraîcheur et d'innovation. Côté gameplay, viser à la souris est encore plus simple qu'avec le pistolet. Les puristes du genre seront heureux d'apprendre qu'on peut se procurer un gun pour retrouver les sensations du jeu d'arcade. Si vous êtes à la recherche d'un défouloir bateau à usage unique, House of the Dead III pourra vous convenir. Sinon, passez votre chemin.

+ Défoulant + Bourrin
– Durée de vie très courte
– Manque d'innovations

4	4	2
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

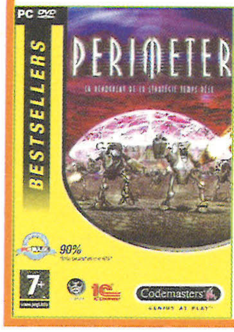
Cyd

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

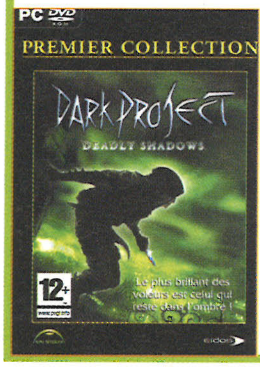
Perimeter

Genre : Terraformation stratégique
Infos : Environ 15 euros – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 128 Mo – Collection Best Sellers de Codemasters
Note : 8/10 dans Joystick N°160

Pour décrire Perimeter, de nombreux qualificatifs s'imposent : esthétique, innovant, intéressant, différent, riche sont les premiers qui viennent à l'esprit. Il est impossible d'avoir joué au titre de KD Labs sans en garder un souvenir agréable. Sans être une révolution, il réussit pourtant à proposer une nouvelle approche de la stratégie temps réel. Au menu, transmutation de troupes, modification du relief, unités souterraines et gestion de l'énergie, indispensable au maintien du bouclier qui protège votre base. Si vous avez investi récemment dans une machine puissante, n'attendez pas plus longtemps et jetez-vous dessus.



Dark Project : Deadly Shadows



Genre : Pickpocket
Infos : Environ 15 euros – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte vidéo 3D 128 Mo – Premier Collection d'Eidos
Note : 7/10 dans Joystick N°161

Le troisième opus de la série Thief est à la fois une bonne surprise et en même temps une grosse déception. Par exemple, sa réalisation un peu bâclée et amputée à cause de ses aspirations consolesques irrite au plus haut point le fan des épisodes précédents. A contrario, l'ambiance et le gameplay contribuent énormément à reproduire le plaisir de jeu d'antan. Seule contrainte, il faut se forcer à jouer la carte de la furtivité pour obtenir le meilleur de ce FPS teinté d'infiltration.

Colin McRae Rally 04

Genre : Course auto
Infos : Environ 20 euros – CPU 1,5 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Collection Best Sellers de Codemasters
Note : 8/10 dans Joystick N°158

Ah ça, on ne peut pas le nier, les développeurs de Colin MacRae ont fait du bon boulot avec cette série et ont réussi à produire une véritable référence des sports mécaniques. C'est un peu dommage de les voir maintenant s'endormir sur leurs lauriers et sortir des suites en continu sans apporter de vraies nouveautés au genre. Quoi qu'il en soit, si vous cherchez un excellent jeu de caisse doté d'un pilotage impeccable et d'une modélisation exemplaire des véhicules, vous venez de le trouver.



Deux Ex : Invisible Wars



Genre : Sabotage
Infos : Environ 15 euros – CPU 1,3 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Premier Collection d'Eidos
Note : 6/10 dans Joystick N°157

Attendu avec impatience par les nombreux fans du premier épisode (un RPG/Action très ouvert), Invisible Wars a connu une âpre polémique au moment de sa sortie. Arnaque pour les uns, hit pour les autres, le titre d'Ion Storm ne laisse pas indifférent. Ainsi, si on retrouve avec joie un scénario complexe et une ambiance à la hauteur, on ne peut que regretter la facilité excessive du produit, principalement due à la taille ridicule des niveaux. Remarquez, maintenant qu'il est vendu à un prix réduit, cela peut être l'occasion de vous faire une idée par vous-même des qualités de cette suite.

LEVEL DESIGN

LE SENS DU RYTHME



PAR FASKIL

Level Designer... Ces simples mots suscitent en nous des images de gars domptant le dernier éditeur de niveau à la mode, les yeux rivés sur quatre ou cinq écrans et autant de coupes en fil de fer. Celui qu'on voit souvent comme un technicien du jeu vidéo est pourtant avant tout un artiste. Portrait d'une profession méconnue.

Avant de défricher le boulot complexe d'un Level Designer, il est bon, je pense, de faire un petit rappel. Si vous avez parcouru le dossier « musique » (et vous avez intérêt, je serais bien tristounet de me décarcasser pour rien), vous vous souvenez sans doute de ce qu'était l'industrie du jeu à ses débuts. Le processus de création dans son entièreté était aux mains des programmeurs, qui décidaient des mécanismes de gameplay, écrivaient le scénario, composaient la bande-son, préparaient le café et s'occupaient aussi du marketing. Aujourd'hui, le milieu s'est professionnalisé et requiert un poil d'organisation en plus. On évolue à présent dans un univers où chaque rôle est clairement défini. Enfin, presque. Parce que paradoxalement, la fonction de level designer demeure difficile à cadrer, même pour ceux qui ont décidé d'en faire leur métier. Pire, son importance dans le processus de création est encore trop souvent sous-évaluée. Nous allons donc tenter ensemble d'y voir un peu plus clair et de cerner au mieux celui qui est, en grande partie, à la base de toute alchimie ludique réussie.



Doom 3 : toute la science du level design, c'est de savoir derrière quelle porte cacher ce genre d'individus.

MAIS C'EST QUOI DONC VOTRE MÉTIER ?

Au sens strict, vous l'aurez deviné, un level designer est une personne chargée de concevoir les différents niveaux (« levels ») d'un jeu. Pour que, mis bout à bout, ceux-ci créent un univers cohérent et une expérience fun pour le joueur. Ça, c'est pour la théorie. En pratique, ce rôle est beaucoup plus difficile à cerner tant ses champs d'action sont nombreux. Il faut tout d'abord le différencier du Game Designer, qu'on considère souvent à tort comme le véritable artisan d'un jeu, partant du principe erroné qu'il maîtrise de facto les règles qui présideront à un bon titre. Le game designer assure en fait plutôt un rôle de maître de chantier : il fournit les plans et les outils à son équipe (programmeurs, musiciens, level designers, etc.) et supervise le déroulement des travaux. Plus particulièrement, il livre aux level designers ce qu'on appelle les Gameplay Elements (« la pilule bleue redonne de la santé au joueur », « le mur est un élément bloquant du décor ») et les Game Mechanics (« c'est un jeu de shoot à la première personne », « le perso peut sauter ») qu'ils vont devoir combiner avec talent pour concevoir les aires de jeu. Et c'est bien à leur niveau que se situe l'étape la plus importante : parce qu'on peut très bien partir d'un projet doté de gameplay elements fantastiques, mais qui ne suffiront pas à maintenir un rythme digne de ce nom une fois métamorphosés en jeu.

« THE RHYTHM IS GONNA GET YOU »

Le rythme : le mot est lâché. Sans conteste la qualité première d'un bon jeu. Imaginez un Doom 3 dans



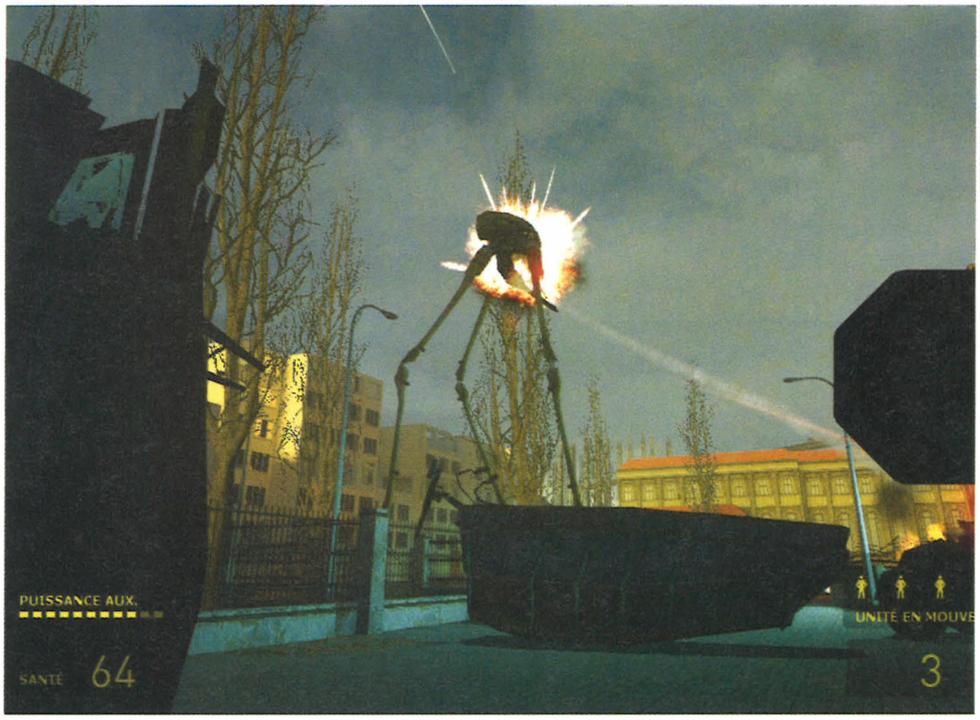
American McGee est un des level designers les plus connus, et pour cause...



...le premier Doom lui doit tout.

EN DEUX MOTS

La notion de « Level Design » trouve ses origines dans le jeu de rôles AD&D où la logique de progression reposait sur un canevas bien défini : une pièce, un monstre, un trésor.



Half-Life 2 : le meilleur...



...et le pire.

lequel on vous balancerait des streums par vagues de dix toutes les deux minutes, un tel jeu aurait vite fait de vous saouler. Il va donc falloir doser au plus juste pour que la sauce prenne. Comme dans un film d'horreur, les moments forts ne vous font grimper sur votre siège que parce qu'ils sont introduits en fourbe par de longues minutes d'accalmie. Et devinez qui va être le principal instigateur de ces crescendos ? Notre ami le level designer... Prenons un exemple concret : un jeu de plates-formes dont le héros ne peut que se déplacer et sauter. Ajoutez quelques éléments de gameplay (une rivière, des troncs d'arbres) et un objectif (rallier le point X en un minimum de temps). Un mauvais level design consisterait à répéter le même défi d'un bout à l'autre du niveau : sauter de tronc en tronc pour atteindre son but. Pour bien faire, il va falloir doser l'effort requis par le joueur : une première série de troncs immobiles, une deuxième rangée qui se déplace aléatoirement, une troisième où veille un monstre qu'il va falloir éliminer, etc. Et pour vraiment s'assurer le poutrage ultime, il va falloir également reporter ce crescendo sur toute la longueur du jeu et vérifier qu'il fonctionne aussi d'un niveau à l'autre. Prenons l'exemple d'Half-Life 2 : des moments un peu soporifiques où il ne passe pas grand-chose de neuf (je pense notamment aux passages en hovercraft) alternent avec des purs moments de bravoure dopés à l'adrénaline pure (le rush en groupe sur City 17). Au final, on ressort du jeu avec une impression mitigée. Un bon level design constant aurait pu éviter une telle déception.

UN LEVEL DESIGNER POUR LES GOUVERNER TOUS

À ce stade, il n'est plus nécessaire d'insister sur la prépondérance du rôle de level designer. Tout le monde aura bien compris qu'il est l'essence du jeu, l'un des rouages majeurs de l'étape de conception. Si on lui donne de bons outils, il doit pouvoir faire des merveilles. Et dans le cas contraire aussi. Avec le sourire. Les premiers level designers ont fait leur apparition quand le jeu vidéo a commencé à basculer

LES PHASES DE CONCEPTION

De manière purement théorique, voici en quelques mots les différentes étapes qui constituent la genèse d'un niveau de jeu. Cette petite « roadmap » ne tient bien entendu pas compte des nombreux allers et retours qui doivent, dans un monde parfait, s'opérer entre les différentes sections d'une équipe de développement. Mais elle donne une bonne idée de la marche à suivre pour passer d'un concept à quelque chose de jouable et de fun.

• ***Phase 1* : Documentation et conception**
On contextualise un niveau, on lui donne forme en déterminant les éléments qui vont le composer. En gros, on soumet des idées dont on vérifie l'adéquation avec l'univers du jeu. Le level designer ébauche une première version de la topographie du niveau et la teste.

• ***Phase 2* : Réalisation**
Passage par l'infographie pour concrétiser les premières ébauches et habiller définitivement le niveau. On vérifie également que les choix esthétiques n'entrent pas en contradiction avec le gameplay (ex : un arbre illustré sans feuilles par souci graphique, alors qu'il était supposé masquer la vue du personnage).

• ***Phase 3* : Finalisation (phase de debug)**
On teste, on reteste et on teste encore le niveau pour s'assurer que rien ne viendra nuire au rythme. Si besoin, on apporte quelques petites corrections et on se débarrasse des derniers bugs pénibles. On intègre le niveau dans le jeu et on vérifie la bonne continuité et la cohérence de l'ensemble du jeu.



Un bon level designer devra non seulement créer des environnements intéressants, mais aussi réussir à intégrer les I.A. qui le peuplent.

massivement vers la 3D. Les équipes de développement ont rapidement compris qu'elles n'allaient pas pouvoir gérer des outils complexes de modélisation pour produire des environnements crédibles aux yeux des joueurs. D'autant que les moyens technologiques mis à leur disposition ont commencé à pouvoir produire autre chose que du pixel art en seize couleurs. Il ne suffit plus de pouvoir bidouiller avec Deluxe Paint pour obtenir un résultat graphique de qualité. Progressivement, la discipline s'est étendue et l'on a commencé à leur demander de pouvoir également gérer des langages de script pour mettre en place les interactions avec l'intelligence artificielle. Son champ d'action intègre donc aujourd'hui à la fois le pan technique et artistique de la conception d'un niveau de jeu. Il ne lui suffit plus d'être un bon architecte 3D, il doit aussi pouvoir manipuler du code et faire preuve de créativité pour susciter l'immersion ou s'assurer en tout cas de la cohérence visuelle de l'univers. Il n'est plus uniquement bâtisseur, il doit aussi pouvoir jauger du niveau de « fun » d'un niveau et adapter les éléments de gameplay dans ce sens. Ça fait beaucoup pour un seul homme. Enfin, même s'il est rare de n'avoir qu'un seul level designer par jeu, la responsabilité qui incombe à ce pôle de création est énorme.

SUSCEPTIBLE ? MOI ?

Il faut donc que le monsieur affiche un paquet non négligeable de qualités humaines et professionnelles s'il veut pouvoir assurer. Comme dans toute création artistique d'ailleurs, à force de passer plusieurs heures sans décoller le nez du guidon, on perd toute objectivité sur sa création : il lui faudra donc un sens aigu de l'autocritique. Ce qui, de prime abord pour un artiste, peut être une donnée délicate… Pour pallier cela, les « théoriciens du level design » n'hésitent pas à recommander de pratiquer régulièrement des séances de tirs croisés entre level designers, où chacun commente le boulot de son voisin. Primo, parce que cela renforce la cohérence d'un projet (en s'assurant d'un dialogue entre les différents concepteurs de niveaux). On évite ainsi des syndromes à la Dark Project (Thief), premier du nom, où notre intérêt jouait au yoyo d'un niveau à l'autre, à cause d'un probable manque de cohésion au sein de l'équipe de level designers. Secondo, parce que c'est aussi une occasion parfaite pour injecter des idées fraîches dans un niveau qui stagne.

Dans le cas d'un jeu se déroulant dans un environnement « réaliste » ou tout du moins « pseudo-réaliste »), il doit aussi pouvoir faire la distinction entre ce qui colle ou pas. Une map de Call of Duty, par exemple, dans laquelle on évoluerait entre des immeubles de 50 étages, ferait probablement hurler de douleur l'ami Atomic. Je caricature, mais on oublie parfois un peu vite que le design d'un niveau implique aussi une bonne connaissance du monde dans lequel le joueur va s'aventurer. On ne peut pas non plus faire ce qu'on veut avec un éditeur de niveau, ou l'on risque de procurer chez le joueur le

QUAND JE SERAI GRAND…

Alors, ça y est ? Votre créativité explose et vous rêvez à votre tour des bacs à sable pour joueurs en quête de sensations ? Je vous préviens, il va falloir vous y mettre et probablement sacrifier une bonne partie de votre vie sociale. Comme vous avez pu vous en rendre compte, le métier de Level Designer nécessite une imagination, une faculté d'adaptation et un bagage technique conséquents. Si vous vous sentez prêt à relever le défi, voici quelques menus conseils pour sortir du lot…

1/ Évaluez… le level design des jeux auxquels vous jouez. Ne vous contentez plus de dire « j'ai pas aimé », essayez de comprendre pourquoi ça ne vous a pas plu. Manque de rythme ? Pas assez de sensations ? Gros déséquilibre dans la progression ? Cherchez là où le bât blesse et tirez-en vos propres enseignements. Comment auriez-vous procédé pour ne pas plomber l'intérêt du joueur ?

2/ Créez… Poursuivez sur votre lancée, cherchez un éditeur de niveau pour ce jeu qui vous a déçu et tentez de faire mieux. Maitrisez les rouages des logiciels idoines et regardez si vous parvenez à concrétiser vos idées en termes de gameplay. N'hésitez pas à vous procurer quelques ouvrages sur les outils techniques et intégrez un peu de théorie, ça ne peut pas faire de mal.

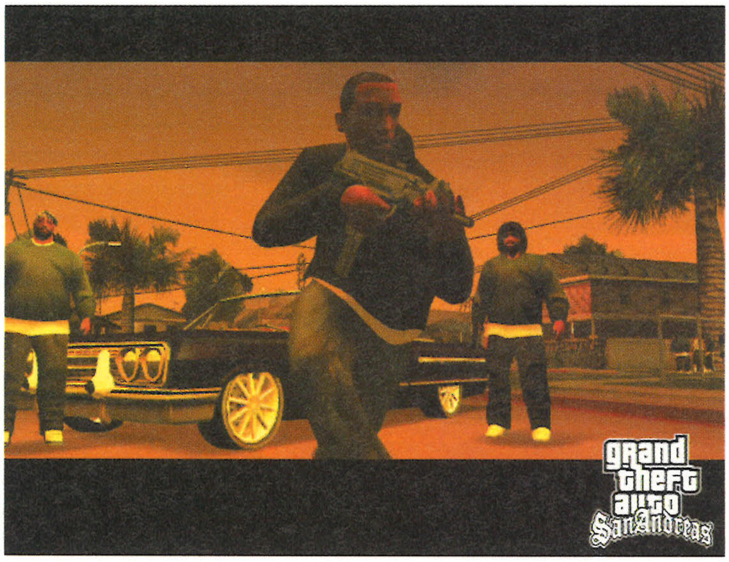
3/ Diffusez… Votre map est prête ? Vous l'avez retournée dans tous les sens à tel point que vous la connaissez par cœur ? C'est peut-être le moment de la faire tester par d'autres joueurs. Faites-la jouer un maximum et n'hésitez pas à récolter le feedback des participants. Si votre création ne rencontre pas le succès escompté, revenez à l'étape 1 et imposez-vous un maximum d'autocritique. Avec une bonne dose de talent, une grande capacité d'apprentissage et une once d'objectivité, vous finirez bien par attirer l'attention sur vous.



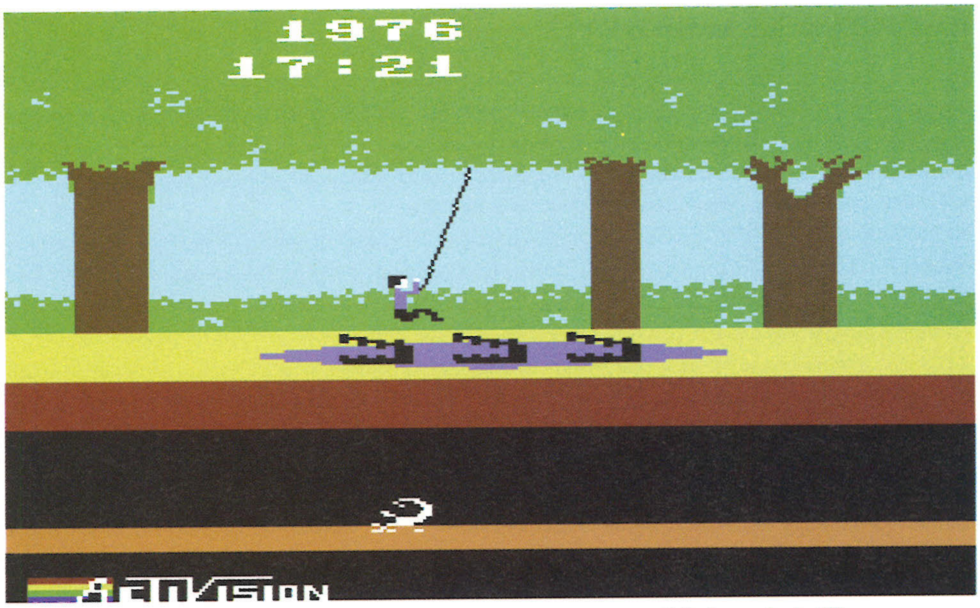
Dans le cas d'un wargame, le level design va se concentrer sur la topographie et le placement des ressources.



Dark Project (Thief) : un niveau sur deux était pourri.



GTA 3 : un terrain de jeu ouvert où le « monde réel » (la ville) construit le level design.



Pitfall : à la grande époque de l'Atari 2600, d'un niveau à l'autre, on pouvait parfois avoir une légère impression de déjà vu.



Beyond Good and Evil : un level design fantastique servi par des Gameplay Elements originaux.

sentiment (même inconscient) que quelque chose cloche et faire chuter son plaisir de jeu en conséquence.

RÉALITÉ ALTERNATIVE

En même temps, il faut parfois aussi pouvoir s'affranchir de ces contraintes « réalistes ». Dans un jeu de bagnoles par exemple, qui se voudrait fidèle à des circuits de la vraie vie, on pourrait très bien se rendre compte qu'en termes de gameplay, certains virages manquent cruellement de challenge. Cela peut d'ailleurs être inhérent à la topographie du lieu, ou résulter d'un moteur de jeu mal programmé. Le boulot du level designer va être ici d'apprécier dans quelle mesure il peut se permettre certaines libertés avec la réalité. Par exemple, une légère accentuation des virages incriminés aura peu de chance de « choquer » l'amateur averti et contribuera en même temps à rehausser le gameplay. Dans un monde parfait, le level designer pourrait faire « remonter » le problème et espérer une correction du moteur. Mais il semble que ce soit encore loin d'être la règle.

On comprend mieux pourquoi le level designer constitue un des rouages essentiels d'une équipe de développement : il est, en théorie, en interaction avec tous les autres métiers du jeu et en contact direct avec ce qui s'approche le plus du produit fini. C'est un peu comme un cuistot : on lui file une recette, des ingrédients qui vont bien et on lui demande de faire en sorte que son tiramisu ait meilleur goût que celui des autres.

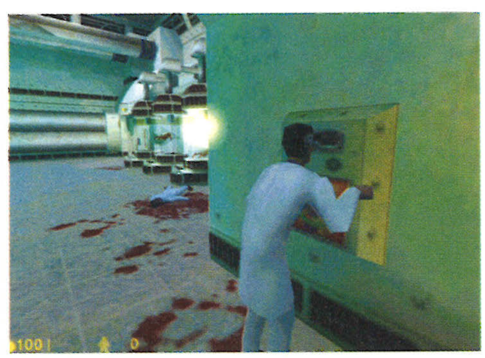


Half-Life, premier du nom : un level design de folie parvenant à nous faire oublier la trame archi-linéaire.

ILLUSIONNISTE DU JEU VIDÉO

Heureusement, le bougre a ses petits secrets de préparation. Sa ligne directrice principale ? Ce que les Anglais appellent le « gameflow » (littéralement « fluidité du jeu »), le fameux rythme dont je parlais en début de dossier. C'est cette force mystérieuse qui fera la différence entre un bon et un mauvais jeu, la carotte au bout du bâton pour le joueur, ce qui va lui donner envie de continuer jusqu'au bout. Dans une approche « multijoueur », la problématique est relativement simple. Il faudra d'abord s'assurer d'une bonne topographie générale en évitant (sur une map de RTS, par exemple) de placer l'un des joueurs dans une zone de départ plus délicate que les autres. On veillera également à un placement judicieux des « ressources »(qu'il s'agisse d'armes plus puissantes dans un FPS, ou de matières premières dans un RTS) pour éviter de favoriser un camp au détriment de l'autre.

Pour le versant solo, le boulot du level designer va devoir prendre en compte des facteurs narratifs et une mécanique de jeu plus complexes. Ici, il va falloir s'assurer que l'histoire est bien racontée, et pas uniquement lui livrer un cadre propice. Il sera primordial de donner au joueur l'impression d'être seul maître à bord. Même si, au final, la progression est généralement linéaire, il faut lui sou-



La « revisite » d'un lieu : une technique utilisée à bon escient dans la première partie de Half-Life.

mettre des choix et lui faire comprendre qu'il n'y a pas forcément qu'une seule voie à suivre. Bien entendu, il est impossible d'envisager toutes les possibilités pour chaque action du jeu et ces choix sont donc en réalité plutôt artificiels. Mais ils donnent le sentiment au joueur qu'il jouit d'une certaine liberté dans son champ d'action. Si l'on place une flopée de bonus dans l'angle de tir d'une tourelle lourdement armée, il pourra décider de tourner les talons et poursuivre sa progression. Ou s'il a le slip blindé, il pourra prendre le risque de se faire charcuter pour récupérer le précieux magot. Le « risk incentive », c'est-à-dire mettre le joueur face à des choix et le forcer à en assumer les risques, c'est une des premières astuces dont se servent les level designers pour doper notre plaisir. Dans le même ordre d'idées, dévoiler au joueur un endroit d'abord inaccessible, puis lui permettre plus tard d'en fouler le sol, contribue à enrichir son expérience. Il y a dans un premier temps une motivation instantanée à atteindre ce but et ensuite, une fois qu'on y est, une valorisation directe de la progression. Le level designer peut aussi s'affranchir d'une surface de jeu réduite en revisitant des endroits déjà explorés. Et pour éviter la redite, une utilisation intelligente des gameplay elements lui permettra de donner l'illusion de nouveauté : plus de monstres, un éclairage différent, autant d'artifices à son service pour contourner des limitations techniques. Autre élément important : il est primordial de toujours laisser le joueur flipper en observant sa jauge de santé. S'il passe un niveau entier en sifflotant, en n'encaissant que des dégâts minimes, il n'aura clairement pas l'impression d'avoir pris son pied. Cela peut sembler d'une évidence à faire trembler Lapalisse, mais ces ajustements requièrent un rééquilibrage permanent de la part du level designer.

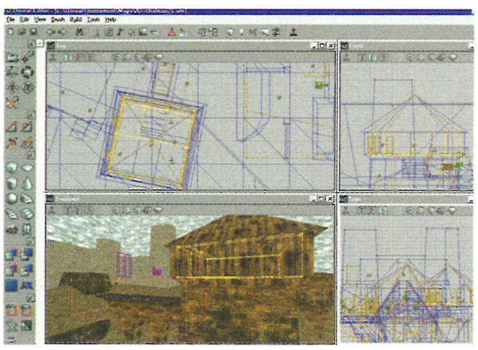
Enfin, dernier détail technique : il faudra qu'il s'assure que l'I.A. pondue par ses petits copains programmeurs pourra tirer parti de l'environnement dans lequel il va la faire évoluer. Glisser des monstres qui ne peuvent pas sauter dans un endroit regorgeant de plates-formes, ça risque de ne pas être particulièrement festif.



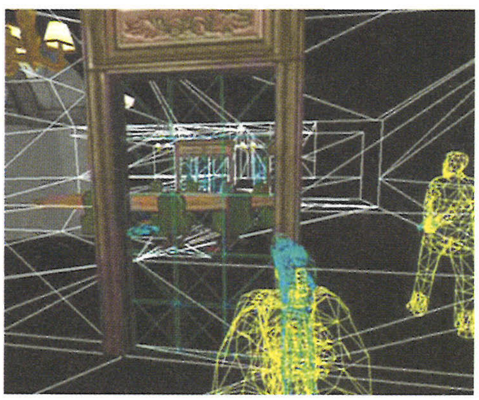
Counter-Strike : certaines maps du mode multi d'Half-Life continuent aujourd'hui de susciter des vocations.

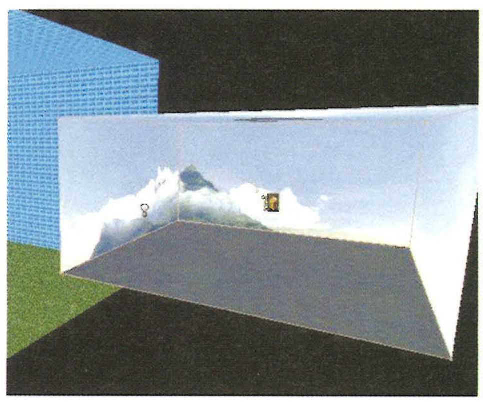


Kosovo dans Rogue Spear : une map légendaire qui a encore son cortège d'aficionados.



UnrealEd, un éditeur incontournable si vous rêvez de mettre les mains dans la cambouis.





ÇA CALME, HEIN ?

On le voit, la notion de level design est éminemment complexe. Elle implique un grand nombre d'éléments à intégrer et équilibrer avec une science infaillible, sous peine de voir le joueur quitter la partie, frustré. De méconnu, le métier se révèle en fait être d'une importance capitale, nécessitant une énorme polyvalence, de grandes qualités personnelles et un subtil dosage entre créativité artistique et maîtrise technique. L'émergence de cette spécificité est très récente : jusqu'ici, on confiait encore la conception des niveaux au game designer, réduisant le level designer à un simple exécutant. Mais les choses sont en train de changer, le métier gagne lentement, mais sûrement, une reconnaissance méritée dans le milieu. On voit apparaître des « lead level designers », chargés de superviser le processus et de garantir une vue d'ensemble sur la cohérence d'un jeu en développement. Un bon level designer est aujourd'hui en mesure de faire un usage optimal des éléments de gameplay qu'on lui livre. Et au final, c'est tout bénef pour le joueur qui obtient de meilleures garanties de vivre une expérience à chaque fois riche et unique. Qui s'en plaindra ?



Halo 2 : un level design acclamé sur Xbox, malgré une fin gonflante. Prions pour que la version PC ne soit pas bâclée comme le premier volet.

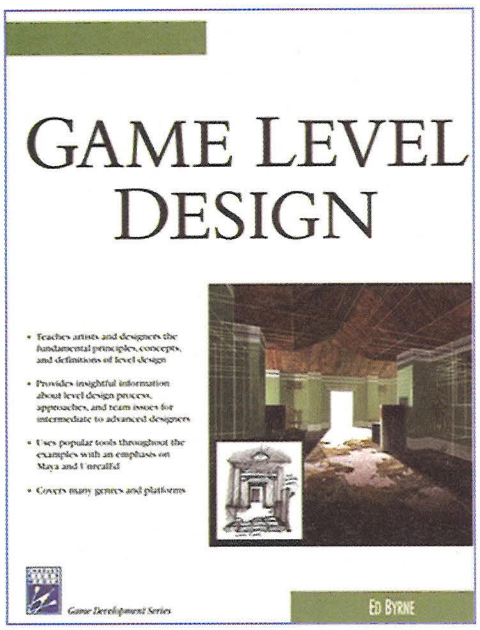
QUELQUES REPÈRES

Lectures supplémentaires si vous voulez approfondir le sujet...

- Ed Byrne – Game Level Design (édité par Charles River Media, bouquin en anglais)
J. Busby, Z. Parrish et J. Vaneenwyk – Mastering Unreal Technology : The Art of Level Design (édité par Sams, bouquin en anglais)
- Gamasutra.com : le site de référence pour les métiers du jeu vidéo.
- Le site www.game-lab.com qui regorge de tutoriaux.
- Franchement moche mais bourré d'infos, le site perso.wanadoo.fr/amisa/ parle de UnrealEd et de toutes ses déclinaisons.
- À visiter également, le site d'Architectonic (www.planetunreal.com/architectonic/first_level.html) qui propose un bon paquet de tutoriaux pour se faire les dents sur UnrealEd.



Far Cry : quand le level design sert de guide discret dans un univers de jeu très ouvert.





Everquest 2 : même dans les MMORPG, mondes ouverts par excellence, le level design a son importance.



INTERVIEW PASCAL LUBAN

Bio express : Pascal Luban a été Lead Level Game Designer sur le mode multijoueur de Splinter Cell : Pandora Tomorrow, développé au studio Ubisoft d'Annecy.

Joystick : Depuis quelques années, le rôle du level designer a pris de l'importance. Qu'attend-on de lui aujourd'hui, dans la chaîne de conception d'un jeu ?
Pascal Luban : Le level designer construit l'univers avec lequel le joueur va interagir. Il utilise à cette fin les mécanismes de gameplay prévus par le game designer : types de décors, « briques » de comportements, adversaires, etc. Or, beaucoup de gens confondent encore « game design » et « Level Design ». Certains voient même les level designers comme de simples exécutants alors que ce sont souvent eux qui créent toutes ces merveilleuses sensations de découverte, de suspens et de surprise que nous ressentons quand un jeu nous tient. Pour y parvenir, il doit faire preuve avant tout d'imagination. Mais aussi de rigueur car les contraintes du métier sont très nombreuses : caractéristiques du moteur de jeu, cahier des charges de level design à respecter, thème graphique, etc. Il lui faudra en outre maîtriser des outils spécialisés comme l'éditeur d'Unreal ou de Renderware Studio.

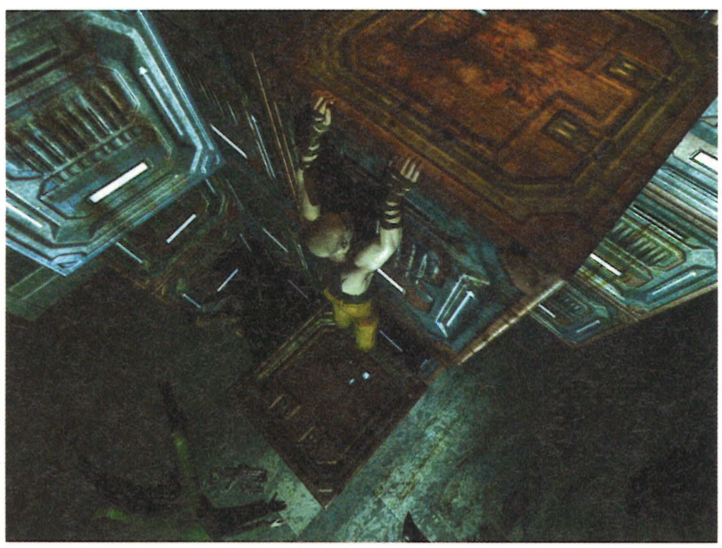
Les mondes ouverts, comme une bonne partie des MMORPG, ne semblent pas a priori nécessiter l'intervention d'un level designer. Ces jeux gagnant chaque jour en popularité, doit-on y voir un risque pour le métier ?
Le level design ne consiste pas uniquement à construire des routes et des bâtiments mais aussi à programmer des comportements, répartir et gérer les acteurs qui sont liés aux différentes quêtes et missions (piétons, véhicules, monstres, etc.). En ce qui concerne les MMORPG, je ne pense pas qu'ils vont remplacer tous les genres de jeu. Parmi les productions récentes, j'ai par exemple beaucoup apprécié la construction des niveaux des Chroniques de Riddick. Car en dépit de mécanismes de gameplay très classiques et de niveaux très linéaires, les concepteurs arrivent à nous surprendre constamment, à renouveler les sensations de jeu et à nous donner un sentiment de relative liberté.

Le boulot d'un level designer est tributaire des gameplay elements dont il dispose. A-t-il souvent la possibilité de faire remonter une demande pour que soit intégré un nouvel élément de gameplay par les game designers ?
Rarement et c'est dommage. Lorsque vous construisez un niveau, de très nombreuses idées vous viennent à l'esprit. Vous ne pouvez malheureusement pas les appliquer car la liste des éléments de gameplay est déjà fixée. Cela dit, rien n'est jamais perdu : ces idées peuvent parfaitement être exploitées dans une suite.

Pour les petits jeunes qui débutent et qui voudraient faire du level design leur métier, que leur conseilleriez-vous ?
Faites des maps et montrez-les à des studios ! L'éditeur pour la version multi de Splinter Cell : Pandora Tomorrow est un bon moyen de montrer ce que l'on vaut en matière de level design. Les maps sont complexes car elles font appel à l'usage de la verticalité (les espions se déplacent en hauteur) et il faut donc réfléchir à leur utilisation en trois dimensions.



« Les maps de Splinter Cell sont complexes car elles font appel à l'usage de la verticalité. »



Les Chroniques de Riddick. « En dépit de mécanismes de gameplay très classiques, les concepteurs parviennent à nous surprendre constamment. »



INTERVIEW CLINT HAWKINS

Bio express : Clint Hawkins a été Lead Level Designer et scénariste sur Splinter Cell Chaos Theory.

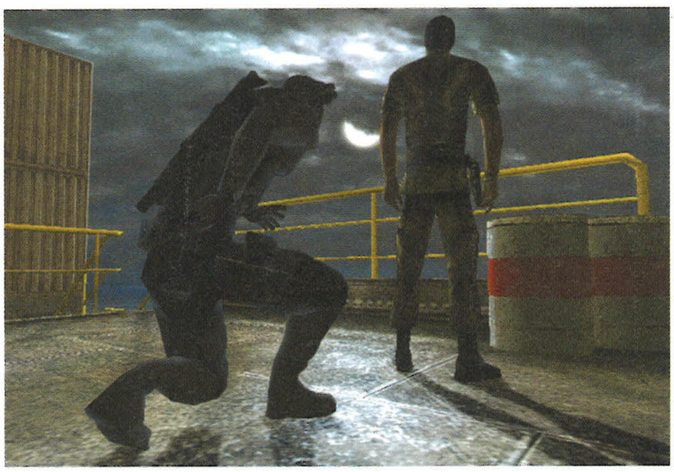
Joystick : Quelles sont les qualités qui font un bon Level Designer ?
Clint Hawkins : De toute évidence, il doit faire preuve d'une grande créativité et d'une grande faculté d'apprentissage. On pourrait apprendre à un singe à se servir d'un programme 3D : tout ce qu'il faut, ce sont des yeux et des pouces. Mais il faut une certaine tournure d'esprit pour rapidement comprendre ce qui est intéressant dans un game design et ensuite trouver des manières de mettre en place le gameplay qui révèlera ces éléments d'une manière amusante pour le public.

Quels sont les pièges à éviter pour réussir un bon level design sur un jeu ?
Cela dépend plutôt de la spécificité d'un jeu que d'un ensemble d'axiomes sur le « bon level design », mais il y a quand même une poignée de choses à ne pas oublier. L'une des principales pierres d'achoppement pour un designer débutant est de choisir la mauvaise approche. Certains considèrent que leur tâche est de battre le joueur et que ce dernier se sentira récompensé quand il aura vaincu le challenge construit par le level designer. C'est une terrible erreur, pour deux raisons : d'abord, parce que le level designer a une maîtrise complète des mécanismes de jeu, pas le joueur. Ce qui pénalise ce dernier et peut nuire à toute notion de « fun » dans un jeu. Ce serait comme essayer de jouer au Scrabble dans une langue que vous ne comprenez pas, avec quelqu'un qui la parle couramment. Ce n'est pas marrant. Le rôle du level designer n'est pas de gagner, mais d'amuser.

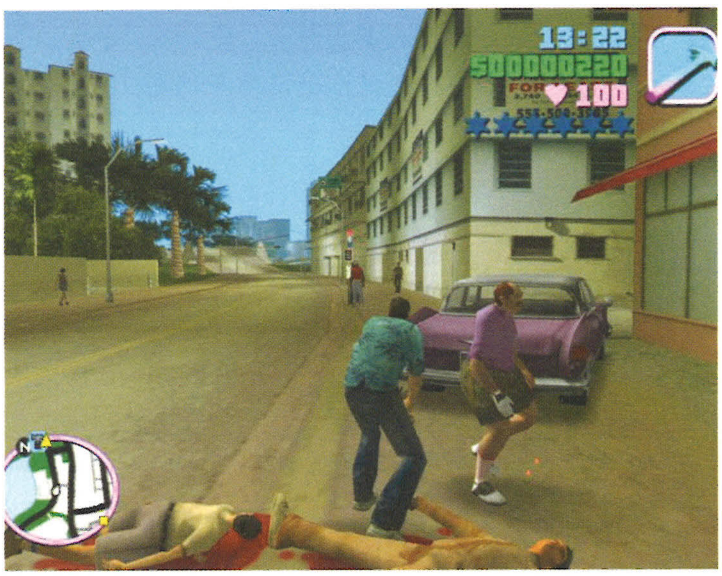
Qu'en est-il des jeux offrant un monde « ouvert », comme GTA3 ? On distingue moins facilement le rôle d'un level designer dans ce cas.
Dans le cas d'un monde ouvert, partagé par tous les level designers, ils n'auront pas beaucoup de contrôle sur la géométrie de l'univers de jeu. On les appellera plutôt des Mission Designers dans ce cas. Mais vous constaterez qu'ils rejoignent la définition de level designers : leur boulot va être de prendre les éléments du jeu et de les combiner de manière à révéler progressivement au joueur les différentes subtilités du gameplay. GTA3 dispose d'un level design aux petits oignons.

La communication entre game designers et level designers se fait-elle dans les deux sens ?
Certainement. Le level designer est un maillon essentiel dans l'équipe. Le design, en début de production, n'est rien d'autre qu'un plan. Et aucun plan ne survit à son premier contact avec la réalité. Une partie du processus de création d'un jeu implique d'être prêt à réagir quand un plan « idéal » se heurte aux besoins concrets des level designers. On passe beaucoup de temps avec eux pour améliorer leurs outils, ajouter ou changer des dispositifs pour s'accorder aux besoins d'une mission ou d'un niveau particulier.

Un conseil pour ceux qui voudraient se lancer ?
Assurez-vous d'avoir une bonne culture générale, étudiez le design en général (pas seulement dans les jeux), familiarisez-vous avec les principes de base d'un éditeur (comme UnrealED) et d'un soft 3D (Max ou Maya). Et n'hésitez pas non plus à apprendre un peu de programmation. Les bons level designers sont des généralistes : tout ce que vous pourrez apprendre vous servira.



« Le rôle du level designer n'est pas de gagner, mais d'amuser. »

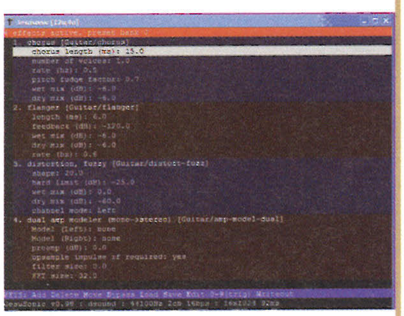


« GTA3 dispose d'un level design aux petits oignons. »

PAR C_WIZ

DES UTILITAIRES À LA MODE

C'est l'effervescence dans le petit milieu fermé du logiciel. Les développeurs se mettent à courir partout, ce qui est plutôt rare vu que ces gens-là ont généralement un rapport difficile avec le sport. Ils savent qu'il est temps de se préparer pour l'arrivée, le mois prochain, d'un Windows en 64 bits. Alors faites comme eux et préparez vous : on va en manger pendant un paquet d'années...



Malgré les apparences, l'interface est conviviale. Oui je sais, c'est difficile à croire.

Jesusonic

Justin est de retour ! Mais non voyons, je ne parle pas de l'ex de Britney Spears mais de Justin Frankel, celui qui nous avait offert le fabuleux Winamp et d'autres blagues comme Gnutella pour le simple plaisir d'agacer son patron, AOL, qui l'a tout de même rendu bien riche. On était sans nouvelles du rebelle depuis qu'il avait quitté le navire début 2004. Pas question de retraite pour cet amoureux des belles lignes de codes qui nous revient avec un logiciel au nom un brin provocateur. Ça parle toujours de musique et ce coup-ci, on passe du côté de la création. Justin est le genre de personne qui a des vrais problèmes dans la vie. Il aimerait bien connecter sa guitare sur son PC par exemple, mais il ne trouve pas de solution pour faire ça correctement. Il y a bien des choses qui existent, comme GuitarPort, mais les logiciels ne lui conviennent pas, pas assez ouverts ou performants. Alors, il prend ses mains et compose Jesusonic, un processeur d'effet audio en tout genre. Si, à la base, il s'attaquait surtout aux instruments à cordes, il peut en réalité être utilisé sur toute source musicale en temps réel. L'interface est très dépouillée, mais le code est un bijou, capable de simuler tous les types d'effets et de modéliser virtuellement n'importe quel type d'ampli. Conçu au départ pour fonctionner sur une pédale d'effets baptisée CruxFX (à prononcer en anglais pour comprendre l'humour du monsieur), le logiciel est gratuit et libre d'utilisation. Des tas d'effets sont d'ores et déjà disponibles et un éditeur/compilateur est même intégré. Jesusonic n'aura probablement pas l'aura d'un Winamp, mais les musiciens de tous bords remercieront Saint Justin d'avoir entendu leurs suppliques.

- VERSION : 0.98
- ÉDITEUR : Cockos Inc.
- LICENCE : Freeware
- URL : www.jesusonic.com



Jesusonic pourra également fonctionner avec le CruxFX 1000, une pédale d'effet programmable aux formes évocatrices...

Screamer Radio



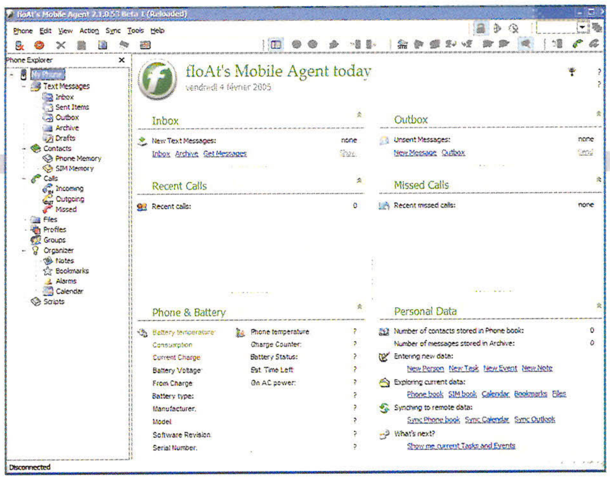
L'interface est minimaliste, mais ça reste fonctionnel. Ça nous rappellerait presque ce bon vieux Winamp...

Laissez tomber les radios commerciales qui vous abreuvent de publicités et mettez-vous aux radios sur le net. Mais pour développer totalement votre côté rebelle, il va falloir vous passer de Winamp et de Media Player, beaucoup trop ringards. Je vous propose un petit logiciel qui nous vient du pays d'Ikea et des Krisprolls. Je parle bien entendu de la Suède. David Zidar, un jeune étudiant non dépressif (c'est suffisamment rare là-bas pour être souligné) nous a concocté une petite application simplissime pour écouter les radios en streaming. Ça gère plusieurs formats dont les plus courants : Shoutcast (MP3), Ogg et Windows Media. Il manque à l'appel le très méchant Real Audio, mais David y travaille. L'interface est simple, on retrouve une bonne sélection de radios (y compris une poignée de radios françaises) et l'on peut même enregistrer les stations en mp3. Vu qu'en prime il est gratuit, il n'y a aucune raison de s'en priver.



La fenêtre de log collecte les informations sur les chansons en cours de streaming ainsi que celles à venir.

- VERSION : 0.3
- ÉDITEUR : David Zidar
- LICENCE : Freeware
- URL : www.screamer-radio.com

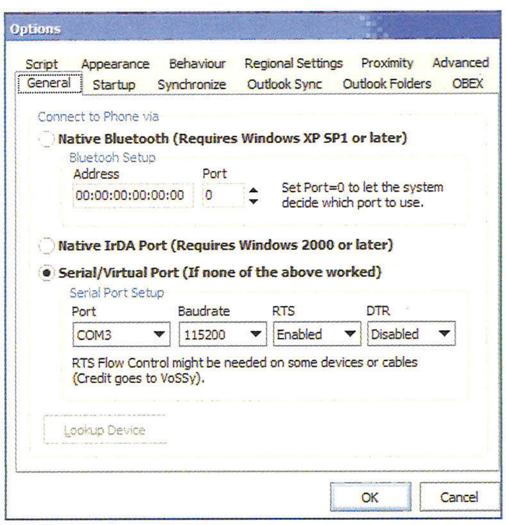


L'interface de FMA en jette, c'est propre clair et net.

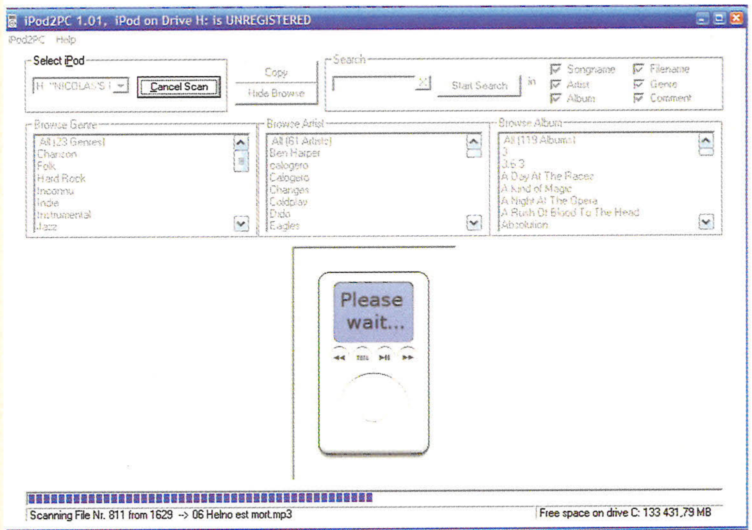
floAt's Mobile Agent

- **VERSION : 2.1**
- **ÉDITEUR : floAt**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL http://fma.sourceforge.net**

Ne vous laissez pas berner par son nom à rallonge, FMA (pour les intimes) est un de ces petits logiciels magiques dont on a tous rêvé. L'idée de base est simple : permettre à votre PC d'interagir avec votre téléphone portable. En voilà une idée qu'elle est bonne. Une fois connecté par un câble USB, une liaison infrarouge ou bluetooth, FMA permet de réaliser des tâches simples comme récupérer tout le contenu de votre téléphone ou réaliser des back up. Rien de transcendant ? Attendez la suite car tous les éléments du téléphone sont accessibles, les appels entrants apparaissent à l'écran et l'on peut même décrocher (ou filtrer ses appels sournoisement) d'un clic de souris. Agendas, SMS, notes, carnet d'adresse, tout est récupérable et éditable. Quelques fonctionnalités avancées sont proposées sur les téléphones Sony Ericsson comme le contrôle de Winamp, de PowerDVD ou même le support d'ICQ pour envoyer des messages. Seul bémol, les Smartphones de type P800/P900 (qui équipent trois quarts de la rédac) ne sont pas encore entièrement supportés. On prendra d'autant plus patience que Sony Ericsson est en train d'aider les développeurs sur le sujet. FMA est un chef-d'œuvre qui montre que l'open source produit parfois des choses sacrément utiles.



La connexion du téléphone portable peut se faire par Bluetooth, infrarouge ou en utilisant un câble USB.



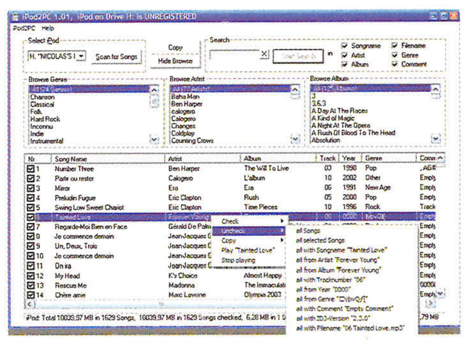
Avant de commencer, iPod2PC devra consulter tous les tags ID3 de vos fichiers.

iPod2PC

- **VERSION : 1.01**
- **ÉDITEUR : CasiCakes**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.casicakes.com**

La vie est faite de petites joies et de grandes tristesses. Parfois aussi de très grands moments de détresse. On se souvient tous à la rédac du jour où Faskil s'est décidé à installer iTunes (sur les conseils de, mmm, non, personne) pour gérer son iPod. Un léger bug avait fait valser la base de données de son jukebox de l'homme moderne, lui imposant des nomenclatures du genre « 0642.mp3 ». Le pauvre ne s'en est toujours pas remis. Vous me direz qu'il l'avait cherché, ça lui apprendra à ne pas utiliser EphPod avant. Remarquez il y en a d'autres qui cherchent les ennuis, une certaine personne que la décence m'empêche de nommer a perdu toute sa collec' de mp3 qu'il stockait… sur des disques en RAID 0. Oui, c'est bien le mode RAID qui fait perdre toutes ses données lorsqu'un des deux disques crame. Mais revenons à notre ami belge et ses problèmes de son, pour éviter de se mettre à dos les maisons de disques, Apple avait eu la mauvaise idée de limiter au maximum les transferts des mp3 de l'iPod vers son PC. Pour rendre la chose bien lourde, les fichiers perdent leurs noms d'origine, le tout étant stocké dans une base de données. Celle-là même qui fait encore sangloter Fask les nuits de pleine lune. C'est là qu'on se dit que la vie est super mal faite car à l'époque, nous ne connaissions pas iPod2PC, un petit soft capable de récupérer sa précieuse musique en dégotant les informations à partir des tags ID3 des fichiers audio. Il fait très bien la chose, mieux même que ses petits copains puisqu'il est capable de recréer proprement les dossiers. Alors Faskil, on réinstalle iTunes ? (ndFask : jamais ! C'est tout naze sur PC iTunes).

Pour s'y retrouver plus facilement, il est possible d'effectuer des sélections à partir de tags communs.

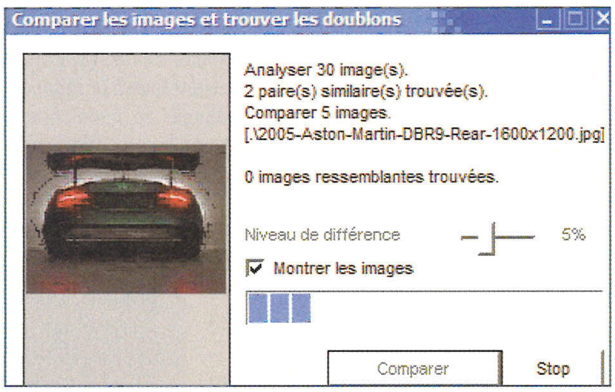


UTILITAIRES

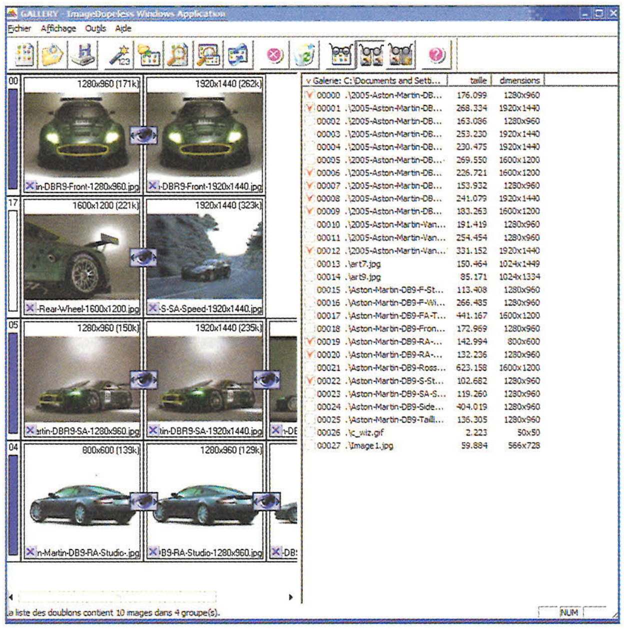
ImageDupeless

Au fil des années on collectionne un gros tas d'images en tout genre. Et même les plus organisés ont parfois du mal à s'y retrouver. Du coup, on stocke parfois des images en double. Il existait déjà un paquet de logiciels capables de trouver les fichiers identiques, mais comment faire quand on a plusieurs versions de la même image dans des tailles ou des niveaux de compression différents ? Simple, on ne fait rien. Ou plutôt, on ne faisait rien ! Maintenant on peut éradiquer les doubles avec ImageDupeless, un petit logiciel qui analyse le contenu des images en comparant les différences. La procédure n'est pas très longue, c'est d'ailleurs assez surprenant. L'efficacité est très bonne, un indice de confidence prévient de la probabilité de doublon. ImageDupeless justifie son prix (25 dollars) par ses fonctionnalités assez uniques. On appréciera aussi la traduction en français, toujours agréable pour les anglophobes. À essayer.

- **VERSION : 2.1**
- **ÉDITEUR : Oleg Tarlapan**
- **LICENCE : Shareware**
- **URL : www.imagedupeless.com**



Les images ne sont pas comparées directement dans leur intégralité, ImageDupeless va en fait générer des miniatures qu'il va ensuite essayer de regrouper.

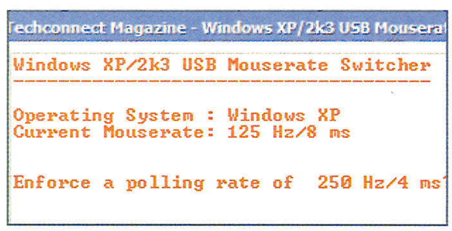


Les doublons probables sont affichés sur le côté, la barre bleue indique le taux de ressemblance.

USB Mouserate Switcher

Les plus vieux d'entre vous se souviennent peut-être de ces petites applis qui permettaient de changer la vitesse du port PS/2 pour avoir une souris plus réactive. On croyait la technique perdue avec le passage à l'USB, mais voilà que ce petit soft fait ressusciter l'overclocking de souris. À la base, l'USB limite à 125 Hz le taux de rafraîchissement, USB Mouserate Switcher permet de le monter jusqu'à 1000 Hz (soit une précision d'une milliseconde). Ça ne rendra pas le capteur de votre mulot plus performant, mais cela peut améliorer le toucher dans les FPS. J'en connais deux ou trois qui en auraient bien besoin…

- **VERSION : 1.1**
- **ÉDITEUR : Techconnect**
- **LICENCE : Freeware**



Encore une interface en ligne de commande, décidément je ne vous ai pas gâtés ce mois-ci…

Top Utilitaires de la rédac

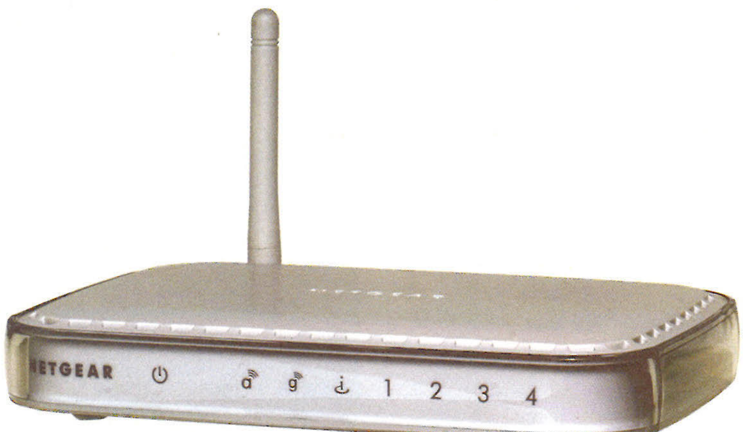
- ***Lecteurs vidéo :*** BSPlayer 1.0, Media Player Classic 6.4.8.2, VLC 0.8.1
- ***Lecteurs audio :*** iTunes 4.7.1, Winamp 5.08d, Foobar 2000 0.8.3, Deliplayer 2.50
- ***Mailreaders :*** Outlook 2003, Mozilla Thunderbird 1.0
- ***NewsReader :*** 40tude Dialog 2.0.11.1, Gravity 2.5, Xnews 6.12
- ***Pagers Internet :*** Trillian Pro 3, ICQ 2004, MSN 7, XFire
- ***Anti-lourds :*** Spamihilator 0.9.9.1, POPFile 0.22.2, AdAware 6, HijackThis 1.99
- ***Downloaders :*** FlashGet 1.65
- ***Customisation :*** Desktop Sidebar 1.05.88, StyleXP 3.0, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- ***Clients FTP :*** FlashFXP 3.1.10, FileZilla 2.2.10, SmartFTP 1.0.984
- ***Browsers Web :*** Mozilla Firefox 1.0, Netcaptor 7.5.3
- ***Browsers d'images :*** ACDsee 7.0.61, Xnview 1.66
- ***Tweakers :*** X-Setup Pro 6.6, Startup Control Panel 2.7, Customizer XP 1.8.5

Quoi de Neuf

par Caféine

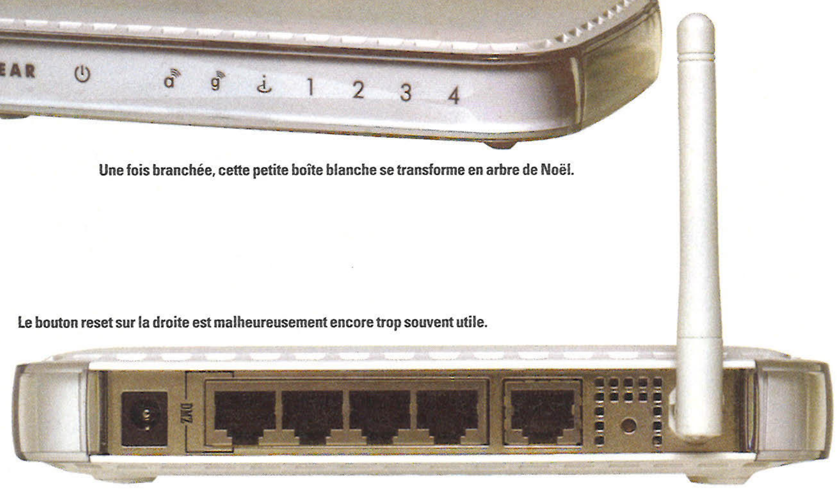
Netgear WGU624 et WG511U

Le routeur est l'ami des connexions haut débit. Cette petite boîte en plastique qui a tendance à même devenir design est vite indispensable si vous voulez partager votre connexion Internet entre plusieurs machines.
Les solutions proposées par les fournisseurs d'accès, c'est gentil, mais c'est vite limité ! Ce Netgear est le modèle le plus intéressant du moment, ravissant la première place aux produits Linksys pour plusieurs raisons.
La principale concerne ceux qui veulent un réseau sans fil (WiFi) rapide. En combinant deux technologies (les protocoles 802.11a à 54 Mbps et 802.11g boosté à 108 Mbps), le routeur Netgear WGU624 permet d'atteindre des vitesses record quand on l'associe avec la PC Card compatible (poétiquement nommée WG511U).
Le marketing du constructeur américain parle alors de réseau Super A+G, ce qui résume plutôt bien la situation : en mode 802.11g façon Netgear, on frôle les 3 Mo/s. Avec une carte 802.11g normale, on plafonne logiquement à 1.5 Mo/s. Le tout en bénéficiant de la possibilité d'être à 1,5 Mo/s sur l'autre réseau 802.11a. Ces mesures sont faites avec une sécurité « basique » activée, à savoir un cryptage WEP avec clé 64 bits. Ça reste loin des 108 Mbps théoriques annoncés, mais c'est largement mieux que la plupart des produits du marché en situation réelle. Encore plus intéressant, la portée de la connexion atteint 100 mètres. Même avec un paquet de murs et autres obstacles, le signal est bien plus puissant qu'avec le WRT54G de Linksys.
L'interface HTML de configuration est d'une simplicité redoutable, avec une tonne d'explication sur la partie droite de la fenêtre. Autre point supérieur au produit Linksys, la possibilité de rentrer 20 règles au lieu de 10 pour le routage des ports. De quoi configurer vos jeux et autres applications pour que vos PC communiquent sans problèmes avec l'extérieur.



Une fois branchée, cette petite boîte blanche se transforme en arbre de Noël.

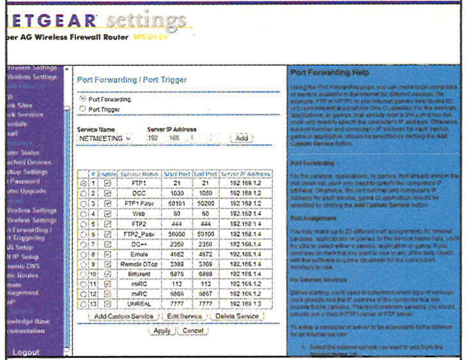
Le bouton reset sur la droite est malheureusement encore trop souvent utile.



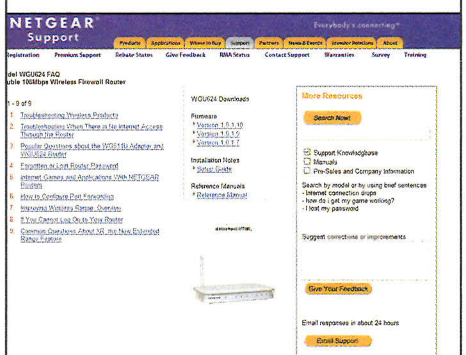
Alors tout est parfait ?

Presque dénué de défauts, le WGU624 n'est pas pour autant inattaquable. Primo, toute installation commencera par la mise à jour du firmware. Ce logiciel interne qui fait fonctionner le routeur est généralement toujours perfectible et celui de Netgear ne fait pas exception à la règle. Parfois il « plante » et laisse un PC de votre réseau local sans connexion. Ça reste rare et beaucoup plus fiable que le WRT54G qui, lui, perd les pédales pratiquement tous les deux jours quand le trafic devient trop lourd à gérer (dans ces cas-là, débrancher et rebrancher l'alim est la seule solution). En cas de PC déconnecté ou de connexion Web récalcitrante, il suffit de changer un paramètre dans l'interface web du Netgear pour que celui-ci fasse un reset et reconnecte au passage tout le monde.
Un défaut pénible, mais je ne désespère pas de voir une mise à jour corriger le tir !

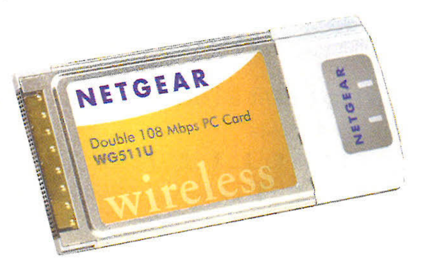
Fabricant : Netgear
Site Web : **www.netgear.fr**
Prix : Environ 150 euros/environ 80 euros pour la carte WG511U



Le routage permet de bien configurer les connexions de vos applications préférées...



La mise à jour du firmware est très simple et Netgear donne pas mal d'infos sur chaque version.



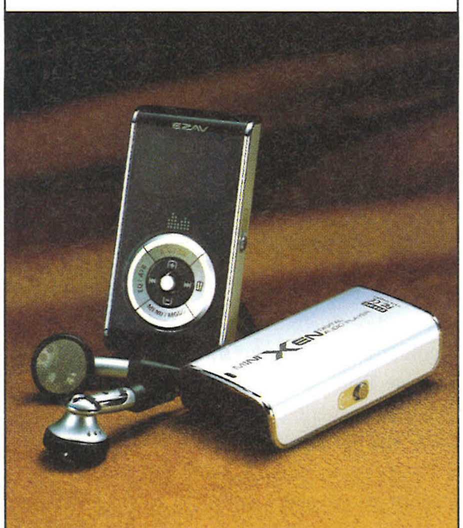
La PC Card WG511U permet d'exploiter à fond ce nouveau routeur.



EZ-AV Mini Xen

Fondée en 2002 par des chercheurs récemment évadés de chez Samsung, la société EZ-AV a déjà à son actif une tripotée d'excellents lecteurs MP3 à base de mémoire flash. Ce Mini Xen (nom de code : MP-400) est déjà remplacé en Corée par l'EMP-500, mais fait office chez nous de modèle haut de gamme : écran OLED 3 couleurs, navigation par stick centrale assez aisée, reconnu comme périphérique de stockage sans soucis, enregistrement par entrée ligne ou micro (intégré), radio FM (enregistrable), casque de bonne qualité, vitesse de transfert correcte. L'upgrade de firmware est super simple et les formats MP3, WMA, ASF et OGG sont déjà gérés. Bref, dans le genre, c'est le top. La forme oblige malheureusement à se balader avec un adaptateur ou le câble USB de la bestiole pour se connecter à un PC. Mais le vrai problème de ce produit, c'est son prix. Avec un iPod Shuffle à environ 160 euros pour 1 Go, à vous de voir si toutes les fonctions en plus sont indispensables (O.K., l'iPod Shuffle n'a pas d'écran et ça, c'est nul).

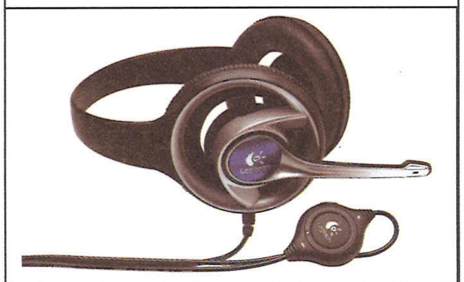
Fabricant : EZ-AV
Site Web : **www.ez-av.com**
Prix : Environ 275 euros pour la version 512 Mo



Logitech Precision

Avec son design tour de cou intéressant, ce micro-casque Logitech a tout pour séduire. Télécommande sur fil, micro avec filtrage des bruits de fond, a priori ils ont pensé à tout chez le constructeur suisse. Seul « petit » problème : la qualité audio du casque. Évidemment, si vous vibrez uniquement aux sons du fusil à pompe double canon, ça suffira largement. Mais pour le reste, ça va vraiment dépendre de vos habitudes. Le son sature dès que le volume monte et le manque de basse est flagrant. Du coup, si vos oreilles sont choyées jour après jour par du matériel de bonne qualité, vous allez avoir du mal à vous faire à la différence. Forcément, pour ce prix, on n'a pas la qualité d'un produit AKG haut de gamme…

Fabricant : Logitech
Site Web : **www.logitech.com**
Prix : environ 50 euros



Nyko AirFlo Optical Mouse & Pad EX



J'aimerais avoir un truc positif à vous raconter sur ce joypad et cette souris optique dont la principale distinction vient du fait qu'ils embarquent un ventilo pour virer la transpiration de vos grosses mains moites de joueurs. Mais ça va être compliqué. La prise en main des deux produits est très mauvaise et la souris avait la fâcheuse habitude de s'éteindre sans raison pendant les tests, au bout de 10 minutes maxi. Alors sans vouloir être méchant, on va passer sur le blabla marketing des 850 dpi de la souris (qui n'a même pas de bouton « retour ») et des fonctions avancées du pad qui ne vous serviront jamais : évitez ces deux bidules. Pour le même prix, il est possible d'avoir des produits simples mais bien conçus. Et qui fonctionnent.

Fabricant : Niko
Site Web : **www.niko.com**
Prix : Environ 30 euros chaque

Star Wars Galaxies

CADEAUX À 2 FRANCS



Il y a peu de temps, LucasArts a annoncé toute une liste de cadeaux que pourront recevoir les fans de Star Wars Galaxies afin de récompenser leur fidélité. Les abonnés de trois mois auront le choix entre un objet plutôt utile comme le Self-powered Harvester, qui permet à votre appareil de récolter des ressources sans le surveiller, ou une réplique



miniature d'un droïde R2 à placer dans leur maison virtuelle.
Les joueurs ayant six mois d'ancienneté pourront sélectionner 30 000 unités d'une ressource, de l'équipement pour le vaisseau YT-1300 ou une des deux répliques miniatures suivantes : X-wing et TIE Fighter. Quant aux vétérans arpentant le monde de SWG depuis un an, ils recevront un kit anti-decay qui empêchera, par exemple, leur arme de s'user. Ça fait un peu cadeaux au rabais tout ça. Le genre de truc que l'on achète le 24 décembre au soir pour ne pas arriver les mains vides au réveillon. Mais bon, comme dirait l'autre : c'est l'intention qui compte.

ÉDITO

APRÈS S'ÊTRE FAIT ATTENDRE DURANT DES ANNÉES, WORLD OF WARCRAFT EST ENFIN DISPONIBLE. ÇA VA ÊTRE DIFFICILE DE CONCILIER LINEAGE II, CITY OF HEROES, WOW, [INSÉREZ ICI LE NOM DE VOTRE MMO PRÉFÉRÉ] ET DE GARDER UN PEU DE TEMPS POUR GUILD WARS QUI SORT PROCHAINEMENT. DÉCIDÉMENT, ON N'A PAS UN MÉTIER FACILE TOUS LES JOURS.

Hip Hop Urban MMO

WESH ATTITUDE

Le studio de développement 404 Gaming a annoncé l'arrivée de Mark Jordan, alias DJ Pooh, dans leur équipe. Ce monsieur n'est autre que le scénariste de GTA : San Andreas. Ici, il prend la fonction de Senior Executive Writer sur un nouveau projet nommé Hip Hop Urban MMO. Évidemment, rien n'a encore été dévoilé sur ce titre mais le simple fait de prononcer son nom est déjà ridicule. On s'attend donc au pire : « Trop bien ! Tu as le pack de bières +2 en agressivité et moi je me suis fait la panoplie survêt jaune poussin qui augmente les chances d'éviter les contrôles d'identité ! ». Il y a également de quoi faire au niveau des classes de personnage. Le buffer devient dealer de drogue, le summoner dresseur de pitbulls... On tient un concept là !





Risk Your Life

CHAMPION DU MONDE DE PIPEAU

Planetwide Games, éditeur américain du MMO asiatique Ryl (Rysk Your Life), semble très fort dans les effets d'annonce. À croire qu'ils sont prêts à tout pour faire parler de ce jeu massivement multijoueur peu connu dans nos contrées. Et pour cause, Ryl n'a pas dépassé le stade du beta-test aux États-Unis. Après un « Paris Hilton Online », on a pu voir qu'ils sponsorisaient une Porsche GT3 présente dans la très populaire course des 24 heures de Daytona aux États-Unis. Grand bien leur fasse ! Le plus drôle reste l'incohérence des chiffres annoncés entre deux communiqués. Il y a peu de temps, ils annonçaient 1,2 million de joueurs arpentant le monde de Ryl, tous pays confondus. Quelques semaines plus tard, ce ne sont pas moins de 8,4 millions d'adeptes qui seraient en train de s'amuser comme des fous sur ce MMO. Si les chiffres 1 et 8 n'étaient pas si éloignés sur le pavé numérique, nous aurions pu croire à une erreur de frappe car une telle progression en si peu de temps semble tout bonnement impossible. Surtout pour un titre dont personne ne parle et que personne ne connaît...

Warcraft III

TOUJOURS EN GUERRE

Blizzard a annoncé le lancement de la saison 2 du ladder pour Warcraft III. Commencez dès à présent à vous préparer à la compétition pour devenir le meilleur joueur de War3 en solo ou par équipe (2vs2) car les hostilités démarrent le 2 mai 2005. Sachez que les challengers auront la possibilité de détrôner les champions actuels : PhoeNix_ReMinD, Rival.Showtime et RendeyQ. Histoire de vous motiver, ce ne sont pas moins de 25 000 dollars de prix qui seront en jeu. Sachez que Blizzard a supprimé le plafond d'expérience (actuellement limité au niveau 50) sur les quatre serveurs de Battle.net afin que les meilleurs joueurs puissent continuer d'évoluer. Même deux ans et demi après sa sortie, Warcraft III fait toujours partie des jeux de stratégie les plus populaires. On appelle ça la Blizzard Touch.



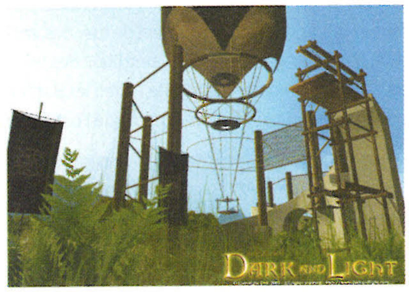


Dark & Light

TOUJOURS DANS LE BROUILLARD

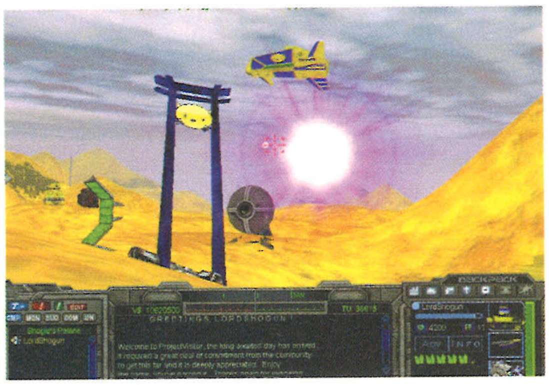
Le MMO Dark & Light reste toujours d'actualité même si aucune date de sortie précise n'a été annoncée. Les développeurs sont toujours à l'écoute de la communauté et n'hésitent pas à participer à des « Dev Chat » pour informer les fans de la progression de leur titre. Dernièrement, nous avons pu apprendre que la météo influera sur les monstres que vous pourrez affronter, qu'il existera plus d'une cinquantaine de modèles de créatures différentes et qu'il n'y aura pas de problème de place par rapport à la construction des maisons virtuelles par les joueurs, puisque le monde de Ganareth est immense... Comme à l'accoutumée, nous apprenons tout un tas d'infos intéressantes mais concrètement Dark & Light ça donne quoi ? Réponse, un jour, un jeudi, quand une bêta avec des vrais morceaux de gameplay dedans montrera le bout de son nez.





Project : Visitor

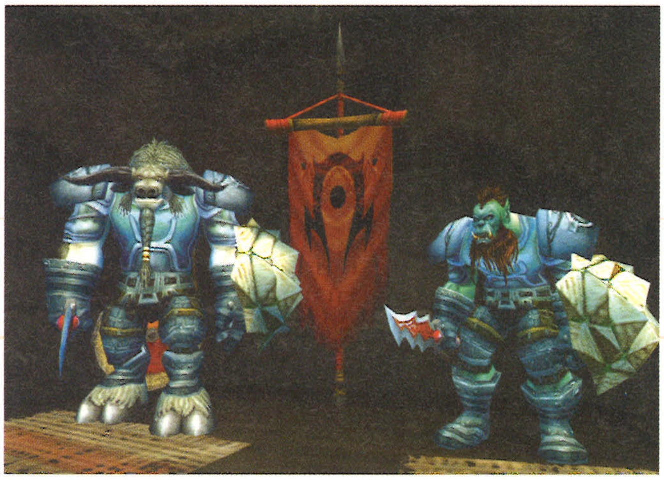
LE MMO QUI SORTAIT DE NULLE PART



Project : Visitor (www.projectvisitor.com) est un MMO qui fait très peu parler de lui. Et pour cause, il s'agit de la continuité d'un des premiers projets de jeu massivement multijoueur de Sega : 10 Six. Après que le géant japonais a abandonné ce produit, un fan a décidé de reprendre les rênes. Évidemment il n'est pas débordé par les inscriptions mais il réussit tout de même à garder une poignée de fidèles et ce, depuis des années. Sachez que Project : Visitor reprend le concept de Battlezone 2. Il mélange jeu de stratégie et First Person shooter. Nous avons donc profité de la refonte totale des serveurs pour vous dire que ce titre existe, au cas où il y aurait des intéressés.

World of Warcraft
LE PVP SELON BLIZZARD

Enfin, World of Warcraft est disponible dans n'importe quel bon magasin de jeux vidéo. Vous vous demandez pourquoi on vous casse les oreilles une nouvelle fois avec le MMORPG de Blizzard ? Tout simplement pour annoncer les nouvelles infos dévoilées par les développeurs au sujet du fameux système de Battlegrounds. Ce dernier sera implémenté dans les semaines qui viennent et permettra à deux camps de s'affronter sur un immense champ de bataille prévu à cet effet. Le but principal consiste à tuer le général ennemi et détruire la base adverse. Différents moyens seront disponibles pour arriver à vos fins. Vous pourrez vous emparer de tours permettant de tuer des ennemis à distance, reconstruire votre base plus rapidement en contrôlant des mines, accomplir des quêtes pour vous aider à remporter la victoire... Bref, les Battlegrounds vont apporter un réel intérêt au PvP dans WoW. Vivement que l'on puisse goûter à tout ça.



Storm Riders online
COMICS, FILM ET JEU VIDÉO

Ce presque nouveau MMORPG nommé Storm Riders Online n'est autre que la version anglaise d'un jeu massivement multijoueur asiatique : Fung Wan online. Storm Riders Online (www.stormridersonline.com/home/index.php) reprend l'histoire du très célèbre (surtout à Hong-Kong) comic du même nom. Certains d'entre vous, amateurs de films asiatiques, ont très certainement vu l'adaptation en film sortie sous le label HK vidéo. C'est donc dans un univers d'arts martiaux que vous progresserez. Système de clan, d'alliance et politique sont les maîtres mots de ce titre qui est actuellement en beta-test fermé.



Business
SOE RAMASSE LES MIETTES

Décidément, Sony Online Entertainment adore passer derrière Microsoft pour ramasser tout ce qui est abandonné par le mastodonte américain. Après son association avec Turbine, SOE vient d'annoncer la création d'un studio de développement nommé SOE Seattle dont la tête est confiée à Matt Wilson. Ce dernier a usé ses semelles chez Microsoft pendant dix ans avant de quitter l'entreprise de Billou suite à l'annulation de son projet Mythica. Quoi qu'il en soit, SOE Seattle n'a annoncé aucun MMO pour l'instant. L'équipe semble cantonnée à un rôle de support pour les autres teams du groupe, afin de développer du nouveau contenu pour les jeux déjà sortis.

City of Heroes
DES COLLANTS ROSES POUR TOUT LE MONDE

Ça y est ! City of Heroes (http://fr.cityofheroes.com) est enfin disponible dans l'Hexagone en version française intégrale. On peut dire que le travail de traduction a été réalisé avec minutie car rien n'a été laissé au hasard. Outre les dialogues et quêtes, les gens de NCsoft Europe ont même fait traduire les panneaux publicitaires et autres objets graphiques dont les textes étaient en anglais pour tout avoir dans la langue de Molière : la très grande classe. Dommage que certains trucs soient encore en anglais du coup, genre les emotes. Quatre serveurs ont été mis en place pour l'Europe dont les noms définitifs ont été établis par les fans lors de divers concours effectués sur des sites communautaires. Defiant et Union sont les deux serveurs anglophones, Vigilance est l'unique serveur français (avec support par des maîtres de jeu français), quant à Zukunft, il est le lieu de rendez-vous des Allemands.

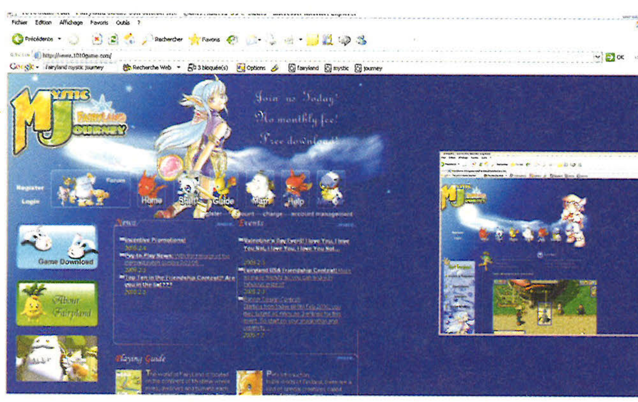




Une autre bonne nouvelle est l'arrivée de l'Épisode 4, mise à jour gratuite pour CoH nommée Colisée. En plus de nouvelles options de personnalisation pour créer son héros, ce patch apporte une amélioration de taille dans le monde de City of Heroes : les combats PvP en arènes (joueur contre joueur). Mister Coquin est tout émoustillé à l'idée de botter les fesses de quelques super-héros devant une foule en délire.

Mystic Journey : Fairyland
CONTES POUR ENFANTS

À l'instar de titres comme Ragnarok Online ou R.O.S.E, Fairyland propose aux joueurs d'évoluer dans un univers au design enfantin où elfes, humains et nains cohabitent. En beta-test depuis de nombreux mois, la version US de ce MMO devient payante. Vous devrez donc souscrire à un abonnement mensuel de 11.95 dollars pour vous lancer dans l'aventure ou utiliser le système Pay to Play. Il s'agit d'une facturation en rapport à votre temps de jeu : 2,50 dollars pour 12 heures de connexion, 5 dollars pour 25 heures et ainsi de suite. Peu économique pour le hardcore gamer, ce système de paiement peut être largement rentable pour les joueurs occasionnels.



TeamSpeak
EFFICACE, TOUT SIMPLEMENT

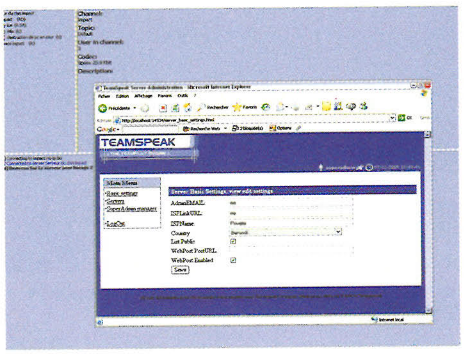
Avec la déferlante de jeux multijoueurs qui envahissent nos PC depuis quelques années, et surtout l'arrivée en masse des MMO, il fallait bien que la communication dans ce genre de titre évolue. Qui ne s'est jamais retrouvé dans des phases critiques durant lesquelles écrire la moindre ligne à ses coéquipiers relève de la prouesse. Pour la majorité des gens, ce n'est pas évident de taper rapidement au clavier des phrases compréhensibles lors d'un combat un peu soutenu. Rien de tel que la voix pour communiquer avec ses partenaires ou son clan et permettre à nos petits doigts agiles de se concentrer sur les commandes. Pour cela, un simple casque micro et un logiciel adéquat suffisent pour retrouver ses potes sur un même serveur de chat vocal. Roger Wilco, Game Voice, Ventrilo... Nombreux sont les softs à proposer ce service pour les joueurs du monde entier, mais il faut reconnaître que le logiciel tendance du moment n'est autre que TeamSpeak. Ce dernier est très souvent recommandé par les joueurs de différents horizons, qu'ils soient amateurs de FPS ou de MMORPG. Il faut dire que la qualité audio est vraiment au rendez-vous et qu'on ne ressent aucun lag particulier lorsque tout le monde se met à parler. Si l'aventure TS vous tente, téléchargez le fichier TS2 Server et configurez votre propre serveur TeamSpeak afin que vos coéquipiers se connectent via le TS2 Client (logique). Pour cela, rendez-vous sur le site officiel où vous attend une aide détaillée ainsi qu'un tutorial : www.goteamspeak.com/news.php. Le seul point noir que nous pourrions trouver à ce genre de système est la surprise d'entendre les voix des personnes avec qui l'on joue depuis des mois. C'est vrai que ça casse un peu le mythe d'entendre une grosse voix grave sortir de la bouche d'une charmante elfe.

CYD



Vous pouvez créer différents canaux afin de placer les gens par groupe. Ça évite le brouhaha lorsque vous n'êtes pas dans la même partie.





Certains ont un peu de mal à faire la différence entre le chat et TS. Du coup, au lieu d'entendre rire à une blague, on entend parfois un « LOL » sortir de nulle part...

Dofus
RIEN QUE DU NEUF

Au milieu des blockbusters du MMORPG tels que World of Warcraft, Everquest II ou encore Lineage II, on trouve Dofus. Souvenez-vous, nous vous avions déjà parlé de ce MMO made in France, entièrement réalisé en Flash, dans lequel on se baladait dans un univers coloré aux personnages tout mignons. Sensibles au succès rencontré auprès des joueurs mais aussi à leurs doléances, les développeurs ont modifié de manière significative leur bébé depuis sa sortie en août 2004. Comme l'explique Thomas Bahon, chargé de communication chez Ankama Studios : « Nous sommes extrêmement contents de voir que nous rencontrons un véritable succès avec ce jeu. Un succès qui dépasse largement la simple reconnaissance et qui nous donne des ailes. » Ce n'est pas pour rien que les habitués de ce titre ont pu voir l'apparition de nouvelles fonctionnalités comme le mariage, les emotes ou encore de nouveaux métiers et lieux. Par ailleurs, au moment où vous lisez ces lignes, un système de combats en PvP a été mis en place. Il permet de créer sa guilde, de faire payer des impôts et de renverser une éventuelle domination par un autre clan. D'autres ajouts sont bien évidemment prévus, comme l'agrandissement du monde avec l'arrivée de grandes villes. Ankama annonce même un Artbook et la sortie d'une version de Dofus en anglais. Je vous conseille donc de vous rendre sur le site officiel (www.dofus.com) pour essayer ce titre gratuitement durant une semaine. Sachez que si vous désirez continuer à jouer, il faudra souscrire à un abonnement mensuel de 5 euros (tarif dégressif si vous vous abonnez pour 3, 6 ou 12 mois). En tout cas, si vous êtes un joueur occasionnel ou si vous désirez vous changer les idées après avoir tué des monstres en boucle, une petite partie de Dofus c'est très rafraîchissant.

CYD



Même s'il paraît enfantin aux yeux de certains, l'univers de Dofus a au moins le mérite de posséder sa propre identité.



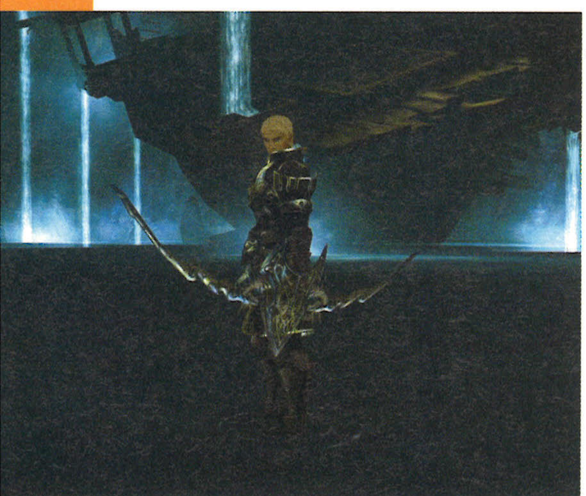
Lineage II

Chronicle 3 : Rise of Darkness

LINEAGE II EST COMME LE BON VIN, IL SE BONIFIE AVEC LE TEMPS. POUR CEUX QUI ONT SUIVI CE MMO DEPUIS SON LANCEMENT, LA VENUE DE CHAQUE CHRONIQUE EST PERÇUE COMME UNE SORTE DE MESSIE. IL FAUT DIRE QUE LES AMÉLIORATIONS APPORTÉES PAR CHACUNE DE CES EXTENSIONS GRATUITES SONT IMPORTANTES, VOIRE INDISPENSABLES…



Nouveauté pour les Summoners, les cristaux nécessaires pour invoquer leur créature se consument petit à petit, durant le temps de vie du familier. Pratique en cas de crash du serveur : on ne perd plus tous ses cristaux d'un coup.



La classe tout simplement. Plus que jamais Lineage II est un jeu de poseurs.

Quelques semaines à peine après avoir goûté à Chronicle 2, une déferlante d'infos sur Chronicle 3 nous tombent dessus. Et pour cause, les Coréens ont débuté leur phase de test fin janvier sur leur serveur. Cette troisième chronique, nommée Rise of Darkness, est particulièrement fournie en nouveautés. Il faut savoir que l'histoire du scénario principal de Lineage II débutera avec C3, ce qui nous fera sombrer dans une obscure intrigue de sept signes, de factions qui ne peuvent pas se voir et de tout un tas d'autres éléments qui même traduits en anglais restent assez incompréhensibles pour l'instant. Faisons simple : sachez que les chefs de chaque clan pourront choisir une des deux factions proposées (Dusk ou Dawn) ou plus simplement préférer la neutralité. Les joueurs de chaque camp devront donc s'affronter dans une compétition durant deux semaines au travers de différentes épreuves. Le gagnant aura, évidemment, des récompenses. Il aura fallu attendre un an pour obtenir un semblant d'histoire, alors on ne va pas faire les difficiles. Et ça donne une raison de tailladder son voisin dans la joie, ce qui est toujours un plaisir dans ce titre. Du coup, le système de combat a également été revu. Surtout pour les PK (Player Killers) qui pourront enfin se défendre face à une horde de joueurs neutres qui veulent leur peau. À l'heure actuelle, tous les joueurs neutres se ruent sur les PK dont le nom apparaît en rouge, puisqu'ils ne risquent pas grand-chose. Effectivement, si le PK riposte et les tue, il continuera d'être considéré comme un assassin et augmentera son karma, ce qui compliquera encore sa tâche pour redevenir neutre et donc tranquille. Avec Chronicle 3, si un personnage attaque un PK, il passe en mode agressif et son nom devient violet. Du coup, si le PK le tue, il n'aura aucune pénalité de karma. C'est une sorte de légitime défense en somme. Sachez également qu'un joueur chaotique qui possède un score PK (visible dans votre fiche de perso) de cinq ou moins ne perdra plus d'objets lorsqu'il meurt. Avec tout ça, les affrontements entre joueurs risquent d'être sérieusement revus à la hausse, ce qui en termes de gameplay est une très bonne nouvelle.

JE DORS QUAND ?

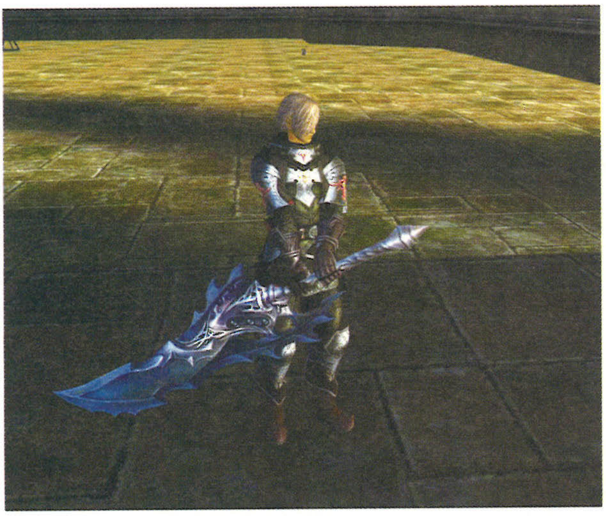
Pour les fous furieux qui peuvent taper des créatures durant dix heures d'affilée sans sourciller, sachez qu'un système de classe secondaire sera mis en place. Une fois le fatidique niveau 75 atteint, votre personnage pourra accomplir une quête afin de monter une classe subsidiaire. Cette dernière débute au niveau 40 et ne peut en aucun cas être similaire à votre classe principale. Par exemple, un



Ce look donne presque envie de monter un archer.

IL EST LIBRE MAX

La tant attendue Wyvern fait enfin son apparition avec C3. Une fois certaines conditions remplies, il sera possible de chevaucher ce dragon pour parcourir le monde d'Aden en jetant des détritus depuis les cieux sur les nazes qui sont toujours à pied. Ici, on ne vous fait pas le plan touriste avec un itinéraire tout tracé. Vous pourrez voler n'importe où et attaquer d'autres joueurs en leur brûlant les fesses grâce au souffle de feu de votre bestiole. Il y a quand même des restrictions puisqu'il ne sera pas possible de se poser au sommet de Tower of Insolence par exemple. Mais bon, on s'en remettra.



Ne me demandez pas comment il fait pour manier une épée de cette taille. On s'en fout d'abord, c'est tellement impressionnant, qu'il n'a même pas besoin de taper avec ...



Chronicle 3 sonne l'arrivée de l'équipement Grade A, disponible pour les personnages de niveau 61.

sorcier ne peut pas choisir une autre classe magique comme « subclass ». Pour passer de votre classe principale à la secondaire, il suffit de parler à un PNJ (Personnage Non Joueur) situé en ville. Sachez que ce système de subclass a été mis en place dans le but d'implémenter une classe de héros dans une future Chronique. Mais pour devenir héros il faudra également monter votre subclass au niveau 75. Ça calme, hein ? Vu la difficulté pour atteindre un haut niveau dans ce jeu, le titre de héros ne sera pas inapproprié. Pour atteindre ce but, autant oublier tout de suite l'idée de mener de front une vraie vie et un travail intéressant (ou en tout cas prenant) tant le nombre d'heures à investir dans son personnage est colossal.

FACILITEZ-VOUS LA VIE

Côté interface, on trouve de nombreuses améliorations, comme la liste de l'état des buffs affichée sur chaque joueur du groupe. C'est beaucoup plus pratique et cela permet d'ajouter les sorts nécessaires sans rien demander à personne. Il sera même possible de voir quelles capacités spéciales peut utiliser la créature que l'on attaque. Un vrai journal de quêtes sera également mis en place. En revanche, si les objectifs de mission restent toujours aussi contraignants par rapport à la récompense (généralement risible dans L2), beaucoup de joueurs continueront de bouder les quêtes. On note aussi l'apparition de nouvelles fonctions sur la mini-map afin de mieux se repérer dans le monde d'Aden. Un système de mails sera implémenté pour que les joueurs puissent se laisser des messages n'importe quand, mais l'envoi d'objets à la World of Warcraft ne semble pas prévu. Dommage. Espérons que le système communautaire (forums dans le jeu, news, etc.) sera mis en place car il était déjà actif dans C2 pour les Coréens, sans les mails. Mais nous, pauvres Occidentaux, n'avons toujours rien eu, ça commence à être long. Tout un tas d'ajouts sont également prévus dans C3 pour faciliter la vie des débutants et les aider à atteindre les hauts niveaux plus rapidement et ainsi profiter du vrai contenu de L2 : prises de forts, guerres de clans, politique houleuse entre joueurs, etc. Les personnages bas niveau pourront donc recevoir des buffs et des soulshots (qui augmentent les attaques) gratuitement, en parlant simplement à un PNJ situé dans les villes de départ. Il sera aussi possible d'échanger son équipement contre du meilleur matériel en payant juste la différence de prix en boutique. Évidemment, C3 regorge de tout un tas d'autres nouveautés qu'il est difficile de



détailler en si peu de place. Quoi qu'il en soit, nous pourrons nous éclater sur nos serveurs avec ce petit bijou dès cet été. Au vu des nouveautés, je ne suis pas prêt d'arrêter Lineage II, même avec l'arrivée de la concurrence. Décidément, ce jeu aura ma peau.

CYD

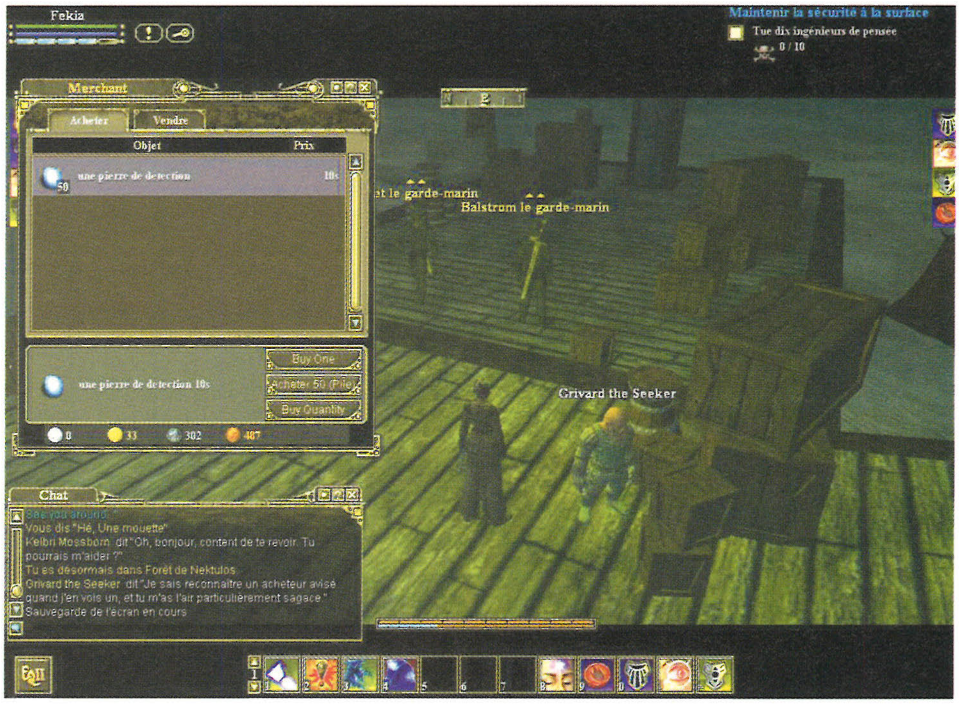


PAS FOLLE LA GUÊPE

Certaines zones de chasse ont été revues avec Chronicle 3. Par exemple le Blazing Swamp sera peuplé de créatures niveau 70/75. À l'heure actuelle, les monstres sont plutôt entre le niveau 50 et 60 dans cette région. Autrement, on apprend que l'intelligence artificielle des monstres sera augmentée, histoire d'aller frapper les plus faibles d'abord par exemple. Comme un homme courageux. Ça, c'est de l'I.A. qui promet.

Everquest II
UN PATCH ET ÇA REPART !

APRÈS UN DÉPART ASSEZ CHAOTIQUE QUI A FAIT GROGNER LA COMMUNAUTÉ, EVERQUEST II TENTE DE REDRESSER PETIT À PETIT LA BARRE AFIN D'ÉVITER QUE LES FANS NE QUITTENT LE NAVIRE. HEUREUSEMENT, LES PREMIERS PATCHS BOURRÉS DE CONTENU FONT LEUR APPARITION.


Les pierres de détection peuvent s'acheter par paquets de 50 car il est possible d'en utiliser plusieurs sur la même zone de lumière.

Tout le monde s'accorde à dire que la sortie d'Everquest II, en novembre dernier, était prématurée. Il faut dire que SOE s'est un peu pressé pour sortir son MMO avant WoW. L'expérience de jeu était donc un peu gâchée par le lag et divers bugs. Seuls des patchs mineurs corrigeant quelques problèmes de traduction ont vu le jour en fin d'année 2004. Heureusement, Sony Online a décidé de prendre de bonnes résolutions en 2005 en sortant mi-janvier le premier vrai patch pour son MMORPG. Corrections de bugs pénibles qui empêchaient de mener à bien de nombreuses quêtes et ajout de contenu, on peut dire que SOE n'a pas fait les choses à moitié. Les joueurs étaient ravis de découvrir deux nouveaux donjons : Les Catacombes Condamnées situées dans Antonica et la Planque de Gobblerock au cœur des Terres Communes.



Ces deux nouvelles zones, prévues pour des personnages de niveau 25 à 35, sont peuplées de gobelins peu accueillants et d'un boss de niveau 33. De plus, les développeurs ont implémenté quatre quêtes pour chaque donjon afin que vous connaissiez chaque recoin. Au cas où cela ne vous suffirait pas, il est toujours possible de s'orienter vers une des soixante nouvelles missions. Orientées pour les joueurs solitaires, ces quêtes mélangent habilement ramassage de ressources, visites de lieux et extermination de monstres. Sur certains docks, les joueurs de niveau 20 à 50 peuvent acheter des pierres de détection. Vous pouvez les utiliser sur une des zones lumineuses disséminées dans tout le royaume de Norrath. Ceci permet d'obtenir de manière aléatoire de l'argent, des artefacts spéciaux, de l'équipement ou d'autres pierres de détection. Les poisseux feront apparaître une créature pas forcément super contente de vous voir. Une sorte de bras d'honneur local vous indiquant qu'il faut recommencer votre opération pierre/zone lumineuse afin de retenter votre chance.

UN AVENIR TOUT TRACÉ

Pour la suite, Sony Online prévoit de sortir ce genre de mise à jour régulièrement. D'ailleurs, au moment où vous lisez ces lignes, vous devez être en train de goûter au patch de février. Ce dernier contient le remaniement du système d'opportunités héroïques afin d'être plus utilisé en petit groupe et lors d'un raid. Pour les novices, sachez que l'opportunité héroïque est un combo de sorts réalisés par les joueurs d'un même groupe (chacun lance le bon pouvoir au bon moment) dans le but d'obtenir un effet surpuissant. On y trouve également huit nouveaux donjons prévus pour des groupes de 2 à 4 joueurs. En tout cas, contrairement à ce que certains semblent croire, Everquest II n'est pas prêt de rendre l'âme. Ce MMO a son public bien à lui, à l'instar d'un Lineage II. Si vous hésitiez encore à vous lancer dans l'aventure, maintenant vous savez que Sony ne tient pas à lâcher du terrain face au rouleau compresseur de Blizzard.

CYD

ADVENTURE PACKS

Outre les patchs gratuits, Sony Online va mettre en place un système d'Adventure Packs. Il s'agit d'une aventure à télécharger qui ressemble à une mise à jour classique. Tous les joueurs pourront commencer ce nouveau périple, mais sachez qu'il faudra débourser 4,99 dollars pour finir l'aventure. Le premier Adventure Pack sort en mars et sera constitué d'un prologue, de trois chapitres et d'un épilogue. Voilà une méthode comme une autre pour faire cracher quelques dollars de plus aux joueurs...


Rien ne vaut un groupe bien équilibré pour progresser sereinement dans les Catacombes Condamnées.


Voilà de bons orcs bien verts élevés au grain en plein air. Mangez-les plutôt saignants avec une petite sauce au poivre.

Painkiller

DU CASH ET DE LA DOULEUR



VoO, le sympathique Dieu de Painkiller, ici avec Angel Munoz, boss de la CPL.

« CPL WORLD TOUR ». LE PLUS « GROS » CIRCUIT ESPORT DU MONDE VIENT DE SE METTRE EN BRANLE AVEC DES INGRÉDIENTS SIMPLES : 10 ÉTAPES, 1 MIYION DE DOLLARS ET UN 1 JEU, PAINKILLER. PAINKI QUOI ?

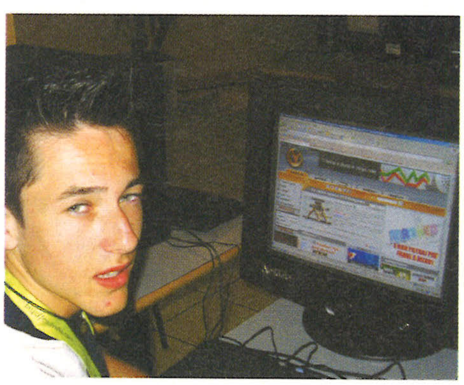
Une bonne histoire crapuleuse commence toujours avec une bonne fin. Celle de Quake 3. À l'âge canonique de 6 ans, le seigneur des jeux de Deathmatch n'en finit plus de faire son jubilé aux Quakecons, LANs Arena, Q Lans et autres ESWC. Car tout le monde attend un successeur, une production puissante capable de rallier à elle tous les duellistes du monde.

LES BONS FILS

Arrive alors UT 2003 en grande pompe, mais le jeu se mange un bide intersidéral (trop saccadé, trop de spam, trop de défense), même dans la communauté des UTers. L'année charnière sera alors 2004 : UT2004 vient venger son père déchu, un certain Painkiller fait monter le buzz autour de lui et surtout, surtout, tout le monde attend Doom 3. Voilà pour le décor. Dans les coulisses, un autre deathmatch se joue. Ligarena (ESWC) et la CPL se tirent en effet la bourre depuis quelque temps pour organiser les meilleurs évènements eSports au monde, mais les Français ont pris une sacrée longueur d'avance avec leur mythique ESWC en 2003. La société de Dallas en souffre et mijote alors le concept de « CPL World Tour » :



Oui, les maps ont toujours ce rendu aussi... triste.



Stermy, l'un des meilleurs duellistes au monde, lors de l'ESWC 2004 où il finira second.



De nouvelles maps dédiées à la CPL ont fait leur apparition.



L'équipe internationale Fnatic reste la crème du Painkillage mondial.

10 tournois à travers le monde et 1 million de dollars au total. Annoncé en Juin, « ze Tour » marquera de plus un retour au jeu de duel après des années de CS. Seule question, quel jeu ?

DOOM PASSE SON TOUR ?

Fin juillet, soit deux semaines avant la sortie de Doom, Angel Munoz, gourou de la CPL, sort enfin de son mutisme pour faire monter le buzz : Le jeu élu devrait sortir dans quelques jours. Dans les arcanes et autres cafés philo du net (IRC, quoi), on prophétise en masse Doom 3. Le jeu, sorti début août, aspire littéralement les communautés de PK et d'UT. Mais la CPL n'entérine rien. Malaise à Dallas ? De plus, le



PROZAC, RESTE CALME.

Superstar de Quake et des gamers en général, Cyrus « Prozac » Malekani a récemment été engagé par la powerhouse SK pour jouer à PK. Impressions à vif.

Joystick : Pourquoi t'es-tu mis à Painkiller ?
Cyrus « Prozac » Malekani : Pour essayer quelque chose de nouveau et bien sûr, pour le World Tour.
Que penses-tu du jeu pour le moment ?
Eh bien, PK a beaucoup de potentiel, mais reste trop buggé. Si People Can Fly voulaient corriger tout cela, ils auraient pu le faire. Je suis très frustré de voir que le dernier patch a été commis par une équipe externe. C'est de toute façon l'avis général de mon équipe et de la petite communauté PK.
Que rajouterais-tu dans PK alors ?
Déjà, de BONNES maps. Et un Pro Mod. L'arme de base ne devrait pas être le Stake Gun (ndr : sorte de Railgun). Et surtout, je rajouterais plein de corrections de bugs...

premier tournoi Doom 3 (lors de la Quakecon, toujours à Dallas) montre un malaise : le jeu est sombre, lent, gourmand bref, pas fait pour la compet'. Normal, la bande à Carmack l'avait annoncé, Doom 3 est d'abord une expérience solo, le multi est un bonus, rien d'autre. Mais le fan n'entend que ce qu'il veut bien entendre, c'est-à-dire : (Quake = iD) + (iD = Doom 3) = « Doom 3 est le nouveau Quake ». Fin août, la CPL reste toujours muette en public, mais doit sacrément tripoter l'équation en interne.

TOI ET MOI, MAIS PAS LUI

Les duellistes du monde entier continuent, eux, de Doomer en attendant d'hypothétiques mises à jour : tous les grands clans mondiaux montent leur section Doom 3 et de nombreux tournois éclosent. En septembre pourtant, on commence à se résigner sur la liaison Doom/CPL. On envisage même Half-Life 2. Loupé, puisque la CPL annonce enfin le 15 octobre que leur circuit se jouera sur… Painkiller. En exclusivité. En effet, la branche canadienne de Dreamcatcher, mise sur l'affaire en secret, aurait accordé l'exclusivité des droits du jeu pour la CPL. On aura beau les travailler, personne ne nous donnera de montant. « C'est un investissement pour nous de ne travailler qu'avec un seul partenaire, mais c'est aussi un risque », nous confie le directeur de Dreamcatcher Europe. En attendant, toute personne voulant organiser un tournoi Painkiller avec plus de 2000 dollars de récompense devra demander l'autorisation à la CPL. Malgré les protestations de la communauté, on assiste à un turnover de mercenaires. Les sections Doom 3 sont renommées fissa en section Painkiller et, en attendant un possible revirement, on s'y colle. Pour vous donner une idée de l'audience de Painkiller à l'époque, il y avait exactement 29 joueurs connectés sur les serveurs dédiés d'après Game Spy le jour de l'annonce. À l'heure où nous couchons ces lignes, le jeu est moins joué sur le net que Quake 3, Quake 2 ou encore Soldier Of Fortune… Pourquoi, diantre, relancer un jeu qui n'a pas su convaincre les hardcore gamers malgré son potentiel ? Après deux tournois à l'ESWC et la CPL Summer, le jeu était complètement retombé dans l'oubli… « Parce qu'ils n'avaient pas le choix », nous répond une source dans les petits papiers des tractations eSport. « En effet, la CPL voulait signer un jeu, mais surtout une exclusivité, pour tuer toute forme de concurrence. Mais iD Software, connu pour ne supporter que leur événement (la Quakecon), aurait dit « O.K. gl hf » (good luck, have fun, traduisible aussi par « ah ah ah, bande de rigolos ») à la proposition ferme de Munoz. » D'où le retour en urgence de Painkiller aux tables des négociations. Entre une organisation en crise et un jeu presque mort-né, l'union sacrée semble pertinente. Les noms de WCG et surtout d'ESWC auraient été explicitement cités durant les négociations entre la CPL et Dreamcatcher Canada. Les Français avaient, en effet, organisé un bien meilleur tournoi que les Ricains sur PK. Diantre, c'est « Dallas » à Dallas ou quoi ?



Les premières ébauches de Pro Mod apparaissent : on peut changer son HUD, mettre des brighskins…

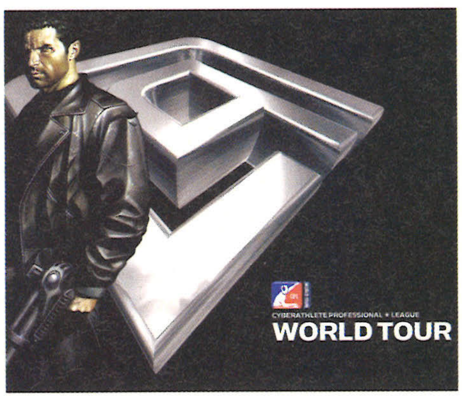
OÙ TU BANQUERAS, J'IRAI

Cette affaire croustillante en aura fait sourire plus d'un, sauf les progamers. Assoiffés de challenge et de brouzoufs, ces derniers ne pratiquent Painkiller que pour remporter un maximum de cash durant les étapes du circuit. Ne voyant pas de mises à jour satisfaisantes (on se coince toujours dans les murs sans raison) et le peu de promesses tenues (serveurs Linux, PKTV, ProMod etc.), la grogne monte chez les progamers comme Brian « Destrukt » Flanders : « les développeurs se tirent une balle dans le pied à négliger la communauté de cette manière ». Exemple : le netcode a complètement changé avec l'add-on… Avant d'être une nouvelle fois remanié avec le patch 1.61 (qualifié de « pas en arrière » par GotFrag.com site pourtant Pro CPL) à deux semaines de la première étape ! Devant le manque d'intérêt suscité par les premières étapes du World Tour, la CPL a réinjecté du CS histoire de rassurer la communauté et les partenaires. Une histoire crapuleuse qu'on vous disait…

Monsieur Lâm

LES LIENS À CONNAÎTRE :

www.cplworldtour.com
www.pkeuro.com



La CPL en mouise de jeu + Dreamcatcher en mouise de plan marketing + People Can Fly and mouise de reconnaissance = Painkiller, jeu officiel et exclusif du CPL World Tour.

City of Heroes

FONCTIONNAIRE, UN MÉTIER D'AVENIR





Ah bah forcément, avec des statues pareilles, faut pas s'étonner non plus qu'ils chopent la grosse tête...

Le grand type fit tomber son revolver et se laissa aller contre l'épaule de son complice, son large corps de brute épaisse tout secoué de sanglots.

– « Allons, allons, Bob... Te laisse pas aller comme ça, marmotta le plus petit des deux voyous, l'air embarrassé. Tout l'monde nous regarde.

– J'en peux plus, tu m'entends ? J'en peux plus ! Trois ans que je fais ce boulot, j'ai jamais réussi à gauler UN SEUL sac à main ! Pas un ! Pas même aux vieilles ! Elles piaillent, elles caquettent, elles flippent, mais jamais elles lâchent leur foutu sac ! Et à chaque fois, ILS finissent par se radiner ! À CHAQUE FOIS !!! »

Tout pâle, les yeux hors de la tête, il semblait sur le point de craquer. Adoptant le ton le plus apaisant que lui autorisait sa voix de crécelle, son maigre compagnon lui tapota maladroitement l'épaule.

– « Écoute vieux, c'était ça ou faire dealer, hein. Ou pire, simple passant. T'aurais préféré courir pour toujours en rond comme un dératé, mains en l'air, en hurlant des trucs insensés ? Hein ? J'te parie que non. Nous, on est les princes du macadam, les terreurs des rues, les rois des boulevards ! Pas vrai ?

– Tu parles de rois..., grommela Robert, pourtant visiblement un peu apaisé.

– T'sais quoi, vieux, on va retenter l'coup, okay ? Sûr que cette fois ça va marcher. Je l'sens. Allez, Bob, allez, mouche-toi, ramasse ton flingue et suis-moi, on y retourne. »

Essuyant ses larmes d'un revers de sa grosse patte, Robert renifla un bon coup et emboîta le pas à son camarade en brandissant son revolver avec hargne. Au sortir de la ruelle, ils examinèrent rapidement les lieux. Tout semblait calme... Non loin d'eux, sifflotant gaiement telle Blanche-Neige en balade, une écolière à longues jambes remontait le trottoir.

Les deux voyous se lancèrent un clin d'œil complice, avant de se ruer sur elle.

DES SOURIS ET DES HOMMES

– « Allez ma jolie, donne-moi ça ! J'en ai b'soin !, glapit le petit truand, en s'accrochant au sac de la demoiselle.

– Tu ne veux pas mourir, et moi, je ne veux pas te tuer, renchérit Robert de sa voix grave. »

Ils surent immédiatement que ça n'irait pas mieux cette fois-ci que les fois précédentes. Sous ses allures minaudières et fragiles, la jeunette tenait son sac avec une poigne de fer, et leurs efforts conjugués semblaient impuissants à lui faire lâcher prise. Dans le même temps, elle hurlait à pleins poumons, à l'indifférence générale des autres passants – un policier qui passait là se sauva même à toutes jambes. Soudain, un « wooooshhhh... » familier, bien trop familier, vint siffler aux oreilles des deux truands. Une ombre s'étendit au dessus d'eux. Le grand Robert fut pris de tics irrésistibles qui transformèrent son visage en une grimace de vivant désespoir.

– « Ne le dis pas, par pitié, ne le dis pas..., supplia Robert en se tournant vers son complice.

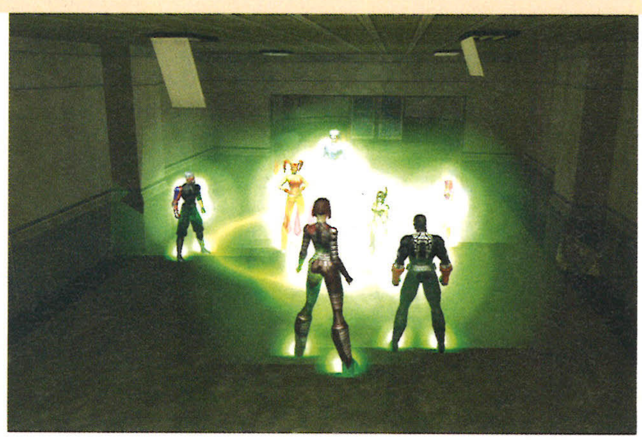
– Oh oh... On a des ennuis, v'la les encapés !, lança mécaniquement, comme malgré lui, le bandit au visage de belette.

– Tu l'as encore dit, nom d'une bringue !

– Désolé, j'peux pas m'en empêcher, tu l'sais bien, vieux. Comme si j'étais programmé pour ces tirades débiles... »



Les gars, j'ai une mauvaise nouvelle. Je crois que j'ai oublié le panier pique-nique.





Marcel, si tu pouvais ranger ton champ magnétique, on n'y voit rien, là, merci.



Et tu scrappes, scrappes, scrappes, tu scrappes avec tes mains !

ET SOUDAIN SURGIT FACE AU VENT

La silhouette pourpre qui avait fondu du ciel se précisa soudain devant le visage de Robert : armure lourde, vernissée et rayée de bandes épaisses d'acier poli, large sourire all-bright, maquillage impeccable et coiffure de star assortie à la couleur de son costume, elle détonnait au milieu du décor terne de la rue. Avec l'insupportable allégresse propre aux super-héros qui poussaient ici comme des champignons en cave, elle immobilisa d'une main négligente son acolyte avant de se concentrer sur Robert. « Oh oh, une ravageuse... J'peux dire adieu à mes mâchoires... », songea-t-il avant de se retrouver pris dans la tourmente des baffes que lui assénait joyeusement la grande fille caparaçonnée de métal. Il ne lui fallut pas plus d'une dizaine de secondes pour venir à bout de la grande masse de Robert. Avec une grâce virevoltante, elle fit demi-tour pour repartir en lévitant vers la Belette qui, tout hébété du sort qu'elle lui avait lancé, tâchait en vain de se remettre sur pied. Deux coups, très secs, assénés avec la force d'un Boeing tombé du ciel (image qui définissait assez bien la nature profonde de cette fille), suffirent à lui régler son compte. « Voilà qui vous apprendra à vous attaquer aux passants innocents, mes gaillards ! », lança-t-elle en se frottant les mains, visiblement hautement satisfaite d'elle-même, avant de reprendre son envol. L'originalité de la réplique tira un ultime ricanement du petit corps de la Belette, avant qu'il ne perde conscience et se fonde dans les limbes réservées aux voyous défaits.
Mais quelle vie de chien...

LES COPAINS D'ABORD

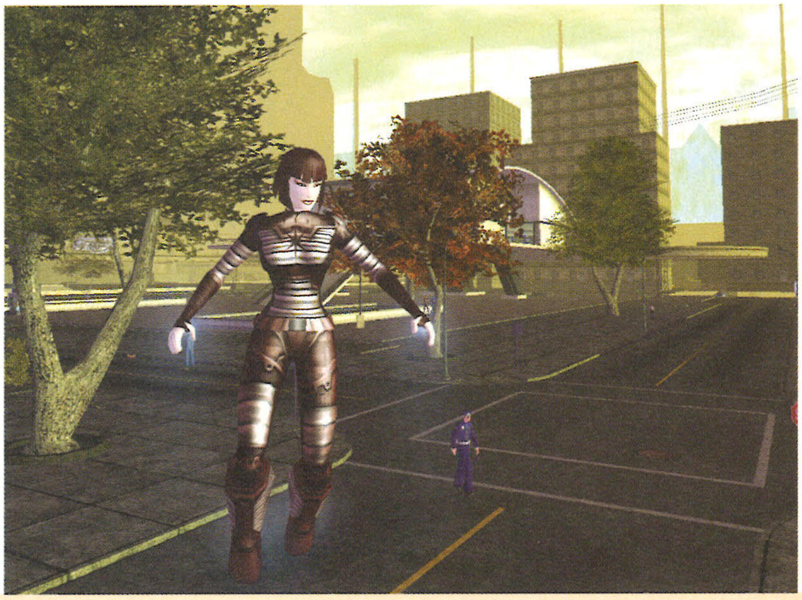
Quelques minutes plus tard, Robert et la Belette réapparurent avec un « pop ! » discret au hasard d'une rue, pour repartir dans leur ronde d'agressions grotesque. Ils semblaient franchement découragés tous les deux. Le grand grommelait à voix basse, le petit se frottait le crâne d'une main distraite, avec l'étonnement toujours renouvelé de n'y trouver aucune trace de la raclée qu'il venait de prendre.
Le silence s'étendit, pesant, durant de longues minutes, puis la Belette ouvrit deux canettes de bière et en tendit une, presque timidement, à son grand pote.
– « Ecoute, Bob, dit-il en cherchant ses mots, j'crois que j'ai une idée.
– Marre de tes idées. Marre de ce job, répliqua Robert avec une vivacité inhabituelle. Je te le dis, moi, je rends mon tablier. Je vois pas comment ils peuvent m'obliger à continuer. C'est pas comme si j'étais payé, hein ?
– Dis pas de conneries, répondit la Belette d'une voix étranglée. Tu sais très bien ce qu'ils peuvent nous faire. Moi j'veux pas me retrouver brelan de base, hein. Tu t'souviens de c'que c'était ? J'parie que t'as pas oublié. Voyou de niveau un à Atlas Park, c'est ça qu'tu veux retrouver ? S'taper les super-héros débutants ? Alors qu'on est plus qu'à ça d'être mutés à Boom Town ?
– Boom Town..., répéta Robert d'une voix rêveuse.
– Ouais, mon vieux, Boom Town. Et pas par deux, cette fois. Par gangs de quinze. Avec de vrais gros flingues, ptêt' même quelques super-pouvoirs si on arrive à être promus lieutenants. Avec une vraie chance de dégommer ces salopards de m'as-tu-vu. Moi j'voudrais voir ça, rien qu'une fois dans ma vie.
– On a gagné, une fois, tu te souviens ?
– Tu parles que j'm'en souviens. Le mec était ahèffka. Tu sais ce que ça veut dire, ahèffka ?, ricana la Belette. »



Grâce à Super-Shampoo 3 en 1, mes cheveux restent impeccables même à 120 km/h !



Le vrai visage de la souffrance, le voici.



Monsieur, faut arrêter de te concentrer comme ça, tu pètes tout vert...



Devant l'air naïvement interrogatif de Robert, la Belette ne se sentit pas le cœur à briser ses illusions.
– « Bref, peu importe, j'ai une idée, que j'te dis. On pourrait faire un p'tit crochet. J'connais un truc sympa dans l'coin, tu vas voir, le spectacle vaut l'détour. J'parie que ça t'changera les idées. »

À LA CHASSE AU PALOUF

Quelques minutes plus tard, Robert pila net, bouche bée. « Alors, ça en jette un peu, hein, vieux ? », lui lança la Belette avec un petit rire de contentement. Devant eux, s'affairant comme en une gigantesque fourmilière, des centaines de petits robots allaient et venaient autour d'un échafaudage qui égalait en taille les immeubles proches. Peu à peu se dressait sous leurs habiles doigts mécaniques un gigantesque, un monstrueux, un gargantuesque robot doré. Perdu dans la contemplation de ce jeu de lego hors-norme, Robert ne vit pas arriver la troupe de super-héros. Il entendit juste, lancé d'un ton vague :
– « Oh oh... On a des ennuis, v'la...
– LA FERME ! »

Saisissant son collègue par le col, il l'entraîna un peu plus loin : les maniaques du costume flashy ne semblaient ni les avoir remarqués, ni se soucier des autres voyous qui menaient leur petit business à deux pas d'eux.
– « Ils viennent se faire le gros machin. J'suis curieux d'voir ça, commenta la Belette qui avait vite repris ses esprits.
– Ouais, et notre copine est là, mate, ajouta Robert en désignant du flingue la grande fille en armure pourpre qui semblait mener la troupe.
– Oh les cons ! T'as vu ça vieux ? Z'ont oublié leur tank et leur défenseur en route. Si cette nana s'figure qu'elle va pouvoir se fignoler Goldorak seule en mêlée, j'veux louper la scène pour rien au monde ! »

LA REVANCHE DE BOB

Les cinq super-héros se lancèrent à l'assaut du monstre de métal aussitôt après qu'il eût quitté son échafaudage. La fille voleta jusqu'à se placer à hauteur de sa tête : elle eut le temps de distribuer quelques claques avant que le lent assemblage géant ne commence à réagir. Il la considéra un instant, presque paisiblement, avant de lui laisser tomber sur le crâne un poing colossal qui l'expédia au sol, à demi assommée. Se penchant vers le corps, indifférent aux éclairs, traits de lumière, boules de feu ou d'énergie sombre que lui assénait le reste de la troupe, il lui expédia à la volée un revers de coude qui la projeta contre un mur dans un craquement d'os sinistre. L'un des deux contrôleurs du groupe l'ayant passablement agacé à force d'essayer (en vain) de l'immobiliser, il se désintéressa finalement d'elle et chargea en direction opposée. Abasourdie, vidée de son sang, aussi faible qu'un voyou de la pire sous-espèce, la fille tenta péniblement de rouler sur le dos. Elle finit par y parvenir. La dernière chose qu'elle vit fut un canon de revolver, prolongé par un long bras épais et poilu, surmonté d'une large figure épanouie et qui disait d'une voix grave :
– « Égalité ».

MAOH

Attention, chantier à Palouf en construction.

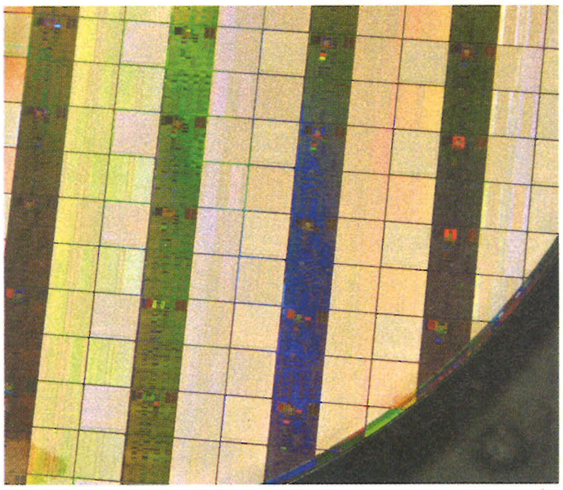




Allez papy, raboule les amélios, j'ai pas toute la journée.


XBook
La référence du portable
Configurez votre XBook chez GAM-R
GameBook CL56 (configuration conseillée):
Pentium-M Dothan 1.7 Ghz
ATI 9700 pro 128 mo DDR
Disque Dur 60 go 7200 trs
1 Go DDR 333
Graveur DVD Dual 4X
WIFI 54 Mbits
Garantie 1 an
Sacoche offerte
intel inside centrino MOBILE TECHNOLOGY
POWERED BY ATI
Pour l'achat d'un GameBook CL56
et d'une license Windows XP Home :
Un baladeur Mp3 128 Mo
OFFERT !!!*
N'oubliez pas de choisir votre couleur !
Gam-R
52 rue de l'Aigle
92250 La Garenne Colombes
Tel: 01 47 60 23 37 - Fax: 01 47 60 26 98
Email: postmaster@gam-r.net
www.gam-r.net

Yonah QUE POUR LUI



Après la galette bretonne, la galette américaine avec des vrais morceaux de Yonah dedans.

Soyons honnêtes une seconde, les derniers modèles de Pentium 4 n'excitent plus trop les foules. Au point que quand on veut avoir des frissons avec Intel, on regarde surtout du côté des portables. Et là, tous les regards sont fixés vers celui que l'on appelle le fils prodigue, Yonah. Pour ceux qui débarquent, rappelons que Yonah est le nom de code du prochain processeur pour ordinateurs portables d'Intel. Ce sera une version dual core de l'actuel Pentium M (Dothan), et il inclura quelques petites nouveautés intéressantes. Il sera par exemple possible, lorsqu'il fonctionnera sur batterie, de désactiver l'un des deux cores pour optimiser la consommation d'énergie. Dans ce cas, les 2 Mo de cache partagés seront utilisés par l'unité restante. Intel table sur une fréquence de fonctionnement de 2.5 GHz qui en ferait une jolie bête de course même pour les joueurs. À noter qu'AMD a dans ses cartons un clone parfait du Yonah baptisé Taylor. Espérons pour eux qu'il vieillira mieux qu'Elisabeth... (ndlr : Ce mois-ci, promo chez C_Wiz, deux vannes nulles pour le prix d'une, profitez-en !).

Édito

Je ne sais pas si les fleurs commencent à pousser au mois de mars, mais pour ce qui est du matos, ça sent l'éclosion de tous les côtés. Entre le 64 bits qui est enfin là, le dual core qui se rapproche et des puces graphiques qui se feront une guerre simultanée sur PC et sur console, il y a de l'action sur tous les fronts. Ça tombe bien, moi j'adore ça. Et en fait, je crois que vous aussi.

Par C_Wiz



BEAUCOUP trop riche

Vous ne vous êtes jamais demandé ce que vous feriez si d'un coup vous deveniez multimillionnaire ? Ne mentez pas, ça vous est déjà arrivé. Moi par exemple, ça serait les voitures de sport. Oui, parce que quand on est riche, on ne compte pas. On se dit que c'est pour tout le monde pareil, que l'on a tous une petite idée pour bien dépenser cet argent que l'on n'aura jamais. Sauf certains, qui eux ont évidemment plein de brouzoufs. ATI par exemple, qui nous annonce que ses comptes vont très bien et que ses dirigeants ne savent pas trop quoi faire de tout ce blé. Le grand patron Dave Orton a annoncé récemment qu'ils étaient sur le point d'acheter quelque chose. Quoi ? On ne sait pas et en fait eux non plus, juste que ça va être gros. Oh la, énorme même. La dernière fois qu'ATI avait mis la main au portefeuille, c'était pour acheter ArtX afin de mettre son logo sur la Gamecube. Ils avaient d'ailleurs bien rentabilisé leur investissement puisque ce sont les anciens d'ArtX qui ont développé le R300, c'est-à-dire l'architecture utilisée par tous les GPU d'ATI depuis 3 ans. ATI trouvera-t-il un moyen utile de dépenser son argent ? Dave Orton se paiera-t-il une nouvelle coupe de cheveux ? La réponse à toutes ces questions insoutenables dans un prochain numéro.



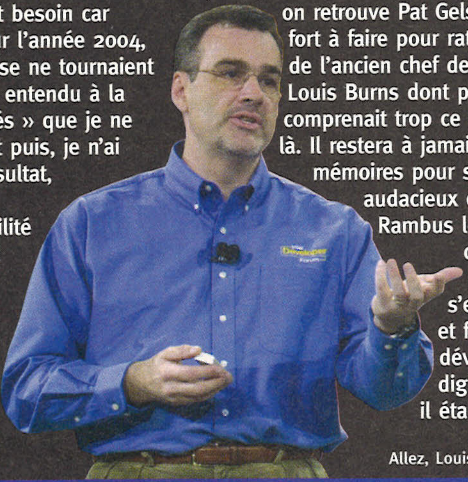
L'actuel président d'ATI était livréen cadeau bonux avec le rachat d'ArtX en 2000.

Petits joueurs

Pendant que Sony et Toshiba se tirent la bourre avec leur Blue-Ray et autre HD-DVD dans l'espoir de remplacer les DVD qui servent un peu à tout et n'importe quoi de nos jours, un concurrent de poids est en train de se former derrière Optware. Cette société japonaise, dont on vous avait déjà parlé, travaillait sur un format de disque dit holographique. Là où le Blue-Ray stagne à 23 Go et le HD-DVD dans les 30 Go, le HVD permet de stocker 1 Teraoctet de données. Pour ceux qui ne maîtrisent pas les unités, ça fait juste un gros millier de Giga. Le plus impressionnant se situe au niveau du taux de transfert qui sera de 128 Mo/seconde. Jusque-là assez isolé, Optware s'est fait plein de nouveaux copains tels que Fuji ou CMC tous regroupés dans une « HVD Alliance ». On leur souhaite plein de réussite. 1 To sur une galette, moi je veux bien le graveur tout de suite.

Coupage DE TÊTE

Quand Paul Otellini a repris les rênes d'Intel, on se doutait qu'il allait faire du ménage. C'est qu'il y en avait besoin car malgré de bons résultats pour l'année 2004, certaines parties de l'entreprise ne tournaient plus très rond. Je pense bien entendu à la division desktop et ses « ratés » que je ne rappellerai pas par charité. Et puis, je n'ai que trois pages de news. Résultat, Paul réorganise. On parlera maintenant d'un groupe mobilité qui s'occupera du Centrino et du Pentium M, d'un groupe entreprise digitale qui chapeautera les activités serveur et bureautique et d'un groupe maison digitale qui tentera de rendre réelle cette fameuse convergence qui aura lieu un jour, peut-être. À la tête du groupe principal, on retrouve Pat Gelsinger qui va avoir fort à faire pour rattraper les erreurs de l'ancien chef de la division desktop, Louis Burns dont personne ne comprenait trop ce qu'il faisait encore là. Il restera à jamais dans nos mémoires pour ses choix techniques audacieux comme la mémoire Rambus lors du lancement du premier Pentium 4. Sa tête royale s'est faite coupée et file dans un placard dévolu à la santé digitale. Merci Paul, il était temps...



Allez, Louis, au revoir.

Presque pas EN RETARD

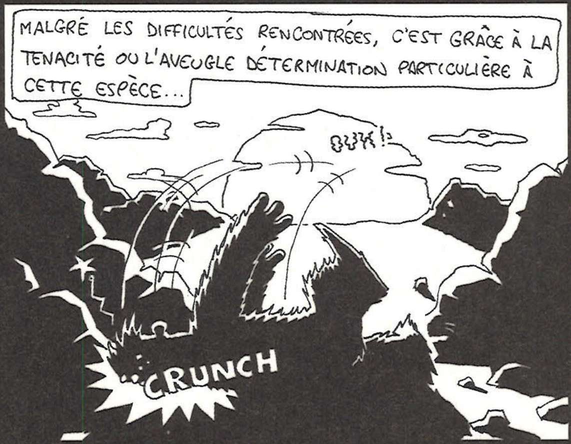
Chez ATI, on fait un peu grise mine devant le décollage timide du PCI Express. Car s'ils ont vendu quelques camions de X300 à Dell et quelques autres grands de l'industrie, le gros du marché de la vente au détail reste sur l'AGP. Seul problème, leurs dernières cartes à la mode, comme les X800 XL, n'étaient pas disponibles sur le vieux bus. Après des longs mois d'attente, le Rialto va enfin voir le jour. Pour rappel : cette puce jouera le rôle de pont, permettant à une puce PCI Express de fonctionner en AGP. Les premiers échantillons commencent à filtrer et les cartes pourraient débarquer assez rapidement, fin mars. La puce est assez massive et sera fixée sur le dos des cartes graphiques. Ce sera l'occasion pour la Radeon 9800 Pro de tirer enfin sa révérence, remplacée pour un prix équivalent par des X700 Pro. On les évitera au profit des X800 XL qui apportent un rapport qualité prix bien meilleur.

Intel PRESSE L'HEURE

À peine annoncée, la réorganisation d'Intel porte déjà ses fruits. Ca bouge, ça frétille et nos agents secrets infiltrés disent même qu'il y a de l'action du côté du dual core. Ce qui les motive, c'est l'ego, parce que soyons honnêtes, après 2004 on pouvait se demander s'il leur en restait encore. Apparemment oui, beaucoup même. La démonstration par AMD de ses premiers processeurs dual core juste deux semaines avant l'IDF l'été dernier a été le coup de grâce. Résultat, ils mettent les bouchées doubles pour apporter le Pentium 4 dual core sur le marché avant que les verts aient le temps de dire ouf. Comme vous nous lisez tous les mois, vous savez déjà qu'il s'appelle Smithfield et qu'il devait arriver dans la deuxième moitié de l'année. La réaction est sévère : ce Pentium 4 à deux têtes va arriver avant l'été, histoire que ceux qui ne partent pas en vacances puissent bronzer dans leur intérieur. Bah oui, c'est qu'elles vont chauffer ces petites bêtes. Véritable incarnation du coup d'accélérateur, le Presler (ça y est, vous avez saisi ?) succèdera au Smithfield début 2006. Le même en plus petit, il sera gravé en 0.065 micron.

Ils bossent tellement dur en ce moment qu'ils laissent même le portail ouvert la nuit...



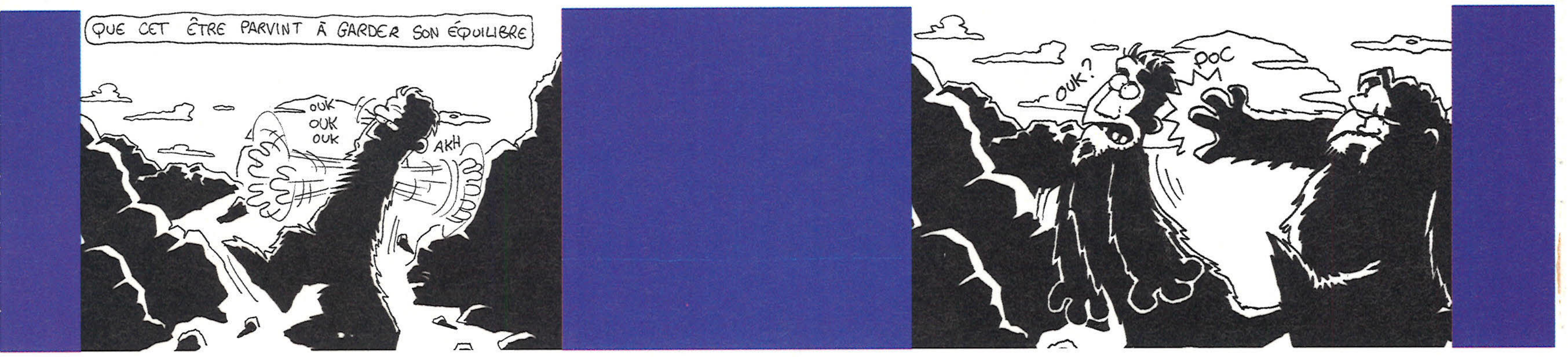


Malédiction !

Oui, j'emploie les grands mots parce que, voyez-vous, je commence à m'inquiéter pour les gens de chez VIA. Vu le paquet de retards qu'ils accumulent, il doit bien y avoir quelque chose de surnaturel là-dedans. Les cartes mère équipées du K8T890 se font toujours attendre, et les optimistes les prévoient pour début avril. Et alors que l'on attendait des nouvelles du K8T890 Pro, une version améliorée, supportant à la fois les cartes graphiques AGP et PCI Express (le genre de cartes qu'on aimerait avoir en ce moment) ou de leur southbridge VT8251 (celui-là ou un autre, je ne suis plus difficile), VIA prend un virage à 180 degrés. Leur prochain chipset pour Athlon 64 sera un design sur une seule puce, à l'image de ce que fait nVidia. Parmi les fonctionnalités qui vont bien, on parle de 6 ports Serial ATA II, de son intégré et de PCI Express flexible... La puce est en cours de développement et sera en production avant l'été. Allez les gars, avec un peu de chance, ce bien nommé K8T935 sortira à l'heure...

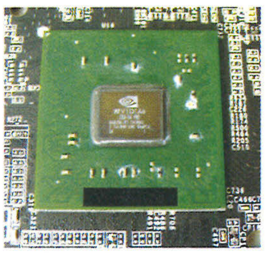
Poivre et Cell

Après plusieurs grosses couches de hype, IBM et ses petits amis de chez Sony et Toshiba ont dévoilé le Cell, leur processeur « révolutionnaire ». Au programme, 234 millions de transistors gravés en 0.09 micron. Multicore le Cell ? Pas tout à fait : on retrouve au cœur un PowerPC (le processeur des Mac) accompagné de huit unités indépendantes de calcul vectoriel. De quoi offrir des capacités de traitement multimédia bien élevées. IBM frappe très fort sur la fréquence de fonctionnement annoncée au-dessus de 4 GHz. Un bond en avant considérable comparé aux actuels G5 qui ne sont cadencés qu'à 2,5 GHz et avec un refroidissement liquide. Très typé multimédia, le Cell se sentira comme un poisson dans l'eau dans la prochaine génération de consoles. Intel et AMD peuvent dormir tranquilles : les processeurs de nos PC ont encore quelques beaux jours devant eux...



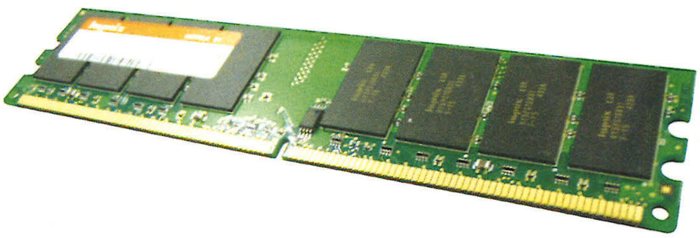
Le retour du PAT

Certains d'entre vous se souviennent peut-être de l'affaire du PAT. Pour rappel, Intel avait lancé deux chipsets pour cartes mère, les i865 et i875. Une des (rares) différences entre les deux puces tenait au support d'une technologie d'accélération des transferts mémoire apportant un petit souffle de performance en plus. De méchants Taiwanais s'étaient empressés de modifier le bios de leurs cartes mère pour activer cette technologie sur l'i865, vendu bien moins cher que son concurrent. L'histoire se répète aujourd'hui avec le SLI de nVidia. Certains renégats comme MSI et DFI se sont amusés à transformer des puces nForce 4 Ultra en SLI avec un port PCI Express 2X « ouvert » capable d'accueillir une seconde carte graphique. DFI pousse le vice en proposant deux déclinaisons de sa LanParty qui ne se différencient que par le chipset utilisé. Est-ce que ça marche en pratique ? Ça a marché, mais ça ne marche plus, nVidia ayant coupé court à ces pratiques impies dans leurs derniers drivers. Seul recours pour ceux qui auraient déjà craqué pour une de ces cartes, aller relier deux points sur le chipset, un truc de bricoleur averti. Méfiance donc à ceux qui voudraient économiser une poignée d'euros, les bonnes affaires ne sont plus ce qu'elles étaient...



Drôle de RAM 2

La DDR2 a du mal à décoller, et AMD n'a pas envie d'aller donner un coup de main à son copain Intel. Remarquez, je les comprends. Conscient que leur gamme de produits est déjà suffisamment tordue, AMD a oublié l'idée de lancer des Athlon 64 supportant cette nouvelle mémoire. En fait, et pour que les choses soient claires pour tout le monde, AMD entamera la transition vers la DDR2 au lancement de son prochain socket amoureusement baptisé 1207. Ne paniquez pas, les choses ne vont pas bouger avant mi-2006. Les processeurs dual core utiliseront bien le même socket qu'actuellement, à savoir le 939.




MATERIEL.NET
Pour les passionnés, par des passionnés
+ 0% pub
+ 0% spam
+ 0% popup
+ 0% bannières
+ 100% hardware
+ 100% services
Hyundai ImageQuest L70D+
Un rapport qualité/prix exceptionnel !
Dalle LCD 17" au temps de réponse de 12 ms, double connectique VGA et DVI-D, haut-parleurs.
279 €
Boitier PC Silverstone Temjin SST-TJ06S
La beauté du design et des matériaux !
Finition aluminium brossé, performances et ergonomie à toute épreuve : un équipement haut de gamme à découvrir très vite.
128 €
Configuration PC DOMIPLAY
& son Hit Pack de jeux
799 €
Processeur AMD Athlon™ 64 3000+
512 Mo de mémoire & disque dur 120 Go SATA
Graveur DVD 16X double couche Samsung TS-H552U
Carte graphique nVidia GeForce 6600 GT PCI-E 16x 128 Mo
Baladeur MP3 Creative Muvo TX 512 FM
Ultra léger, lecteur/enregistreur MP3 et WMA, tuner FM, dictaphone, affichage LCD rétroéclairé, capacité de 512 Mo, USB 2.0
125 €
nVIDIA
GeFORCE 6 Series
6600 GT
Une gamme complète de cartes graphiques
Equipées du chipset nVidia GeForce 6600 GT, ce sont les cartes graphiques du moment ! A partir de 199,89 € en version AGP, elles sont aussi disponibles en PCI-Express.
Nouveauté
Nec ND 3520 A
Le nouveau graveur full 16x à prix agressif !
Graveur DVD Double Couche 4x haute vitesse. Grave vos DVD±R en 16x, vos DVD+RW en 8x, et vos DVD-RW en 6x ! Compatible DVD-R9.
63,90 €
Le choix Materiel.Net
Hiper Type R 480W Rouge
Une alimentation sans problème de tension !
Alimentation de 480 Watts True Power, ventilateur de 120 mm, connecteurs S-ATA et PCI Express, châssis en nid d'abeille.
95 €
World of Warcraft
Les terres d'Azeroth n'attendent que vous !
Hors du commun, passionnant et très accrocheur, WoW est le jeu de rôles online massivement multijoueurs le plus attendu ! Un hit planétaire !
39,90 €
Foxconn WinFast NF4UK8AA
Les dernières technologies à prix imbattable !
Carte mère socket 939 pour Athlon™ 64, chipset nVidia nForce 4 Ultra, SATA II, son 7.1, LAN Gigabit, Firewire 400.
119 €
Achats 100% sécurisés
+ de 6 000 références sélectionnées
Satisfait ou remboursé
Suivi de vos commandes
Livraison en France, DOM-TOM et Belgique
Transporteur au choix
Label Or Fia-Net
FIA-NET.com ACHATS 100% GARANTIS
http://www.materiel.net
Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

La déferlante 64 bits

AMD, Intel et Microsoft main dans la main



Oyez, oyez ! Après une bonne année et demie d'attente, sa seigneurie Bill Gates a enfin pris sa décision : le nouveau Windows arrivera fin avril et il sentira tout sauf le poisson. Le 64 bits débarque dans toute sa splendeur et il est temps de se mettre à la page car il va rester avec nous pour un bon petit moment...

C_Wiz



La configuration de test

- CPU Athlon 64 3800+
- Carte mère VIA VT5867A (K8T890)
- CPU Pentium 4 660 (3.6 GHz)
- Carte mère MSI 915P Combo 1 Go de Ram DDR 400 (PC 3200) (2x512 Mo)
- Carte graphique Nvidia GeForce 6800 GT
- Disque dur Western Digital ATA 120 Go
- Windows XP x86 RC1
- nVidia Forceware 66.96 x64 beta
- Xvid 1.1.-126

Qu'il est loin le mois d'octobre 2003... Souvenez-vous, AMD annonçait ses tout premiers Athlon 64 et je vous présentais en parallèle une nouvelle version de Windows censée exploiter au mieux les nouveautés technologiques du processeur. Et puis plus rien. Le vide intersidéral, certains pensaient même que Microsoft avait abandonné le développement de son OS sous la pression d'Intel qui avait du mal à admettre que son concurrent de toujours lui soit passé devant. Battre Intel à la course à la performance était une chose, mais tenter d'imposer une nouvelle technologie à toute l'industrie frôlait le crime de lèse-majesté. Après les retards, Microsoft livre aujourd'hui la version RC1 (release candidate 1, comprenez que c'est presque terminé) de Windows XP 64 bits. La version finale sera disponible dans le commerce le 29 avril.



Petits meurtres entre amis

Alors, pourquoi ce délai ? Officiellement chez Microsoft on avoue avoir amplement revu sa copie, le Windows 64 qu'ils nous livrent n'a d'ailleurs plus grand-chose à voir avec les premières versions bêta qui avaient filtré. Officieusement, ce retard d'un an est surtout lié à Intel qui ne souhaitait pas lancer de suite ses processeurs compatibles avec la technologie 64 bits d'AMD. Hasard heureux du calendrier, Intel nous présente aujourd'hui ses premiers Pentium 4 64 bits non fictifs (vous vous souvenez sûrement du Pentium 4F...). Les coïncidences parfois...

Deux fois plus de bits

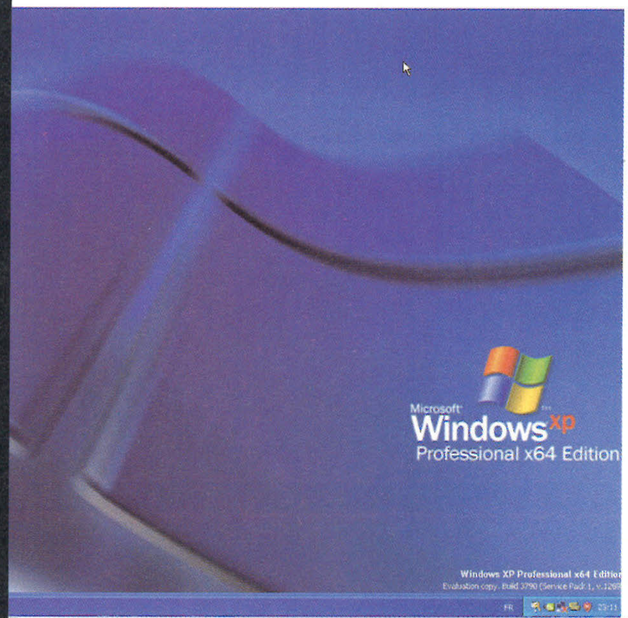
Avant d'aller plus loin dans les considérations techniques il est nécessaire de refaire le point sur ce que veut dire 64 bits. Rappelons que les processeurs actuels fonctionnent depuis Windows 95 dans un mode dit 32 bits. Ce nombre magique ne signifie qu'une seule chose, la mémoire maximale que l'on peut placer dans sa machine. La limite actuelle est à 4 Go de Ram, autant dire qu'il y avait encore un peu de marge, même pour une config de nantis. Avec le 64 bits, on se fait de la place pour 18 exaoctets et des poussières. En clair, on devrait être tranquille pour une bonne dizaine d'années. Voire un peu plus. Si je m'arrêtais là, vous me diriez forcément que ce n'est ni très alléchant, ni très utile. Bien évidemment il y a quelques autres petites surprises.

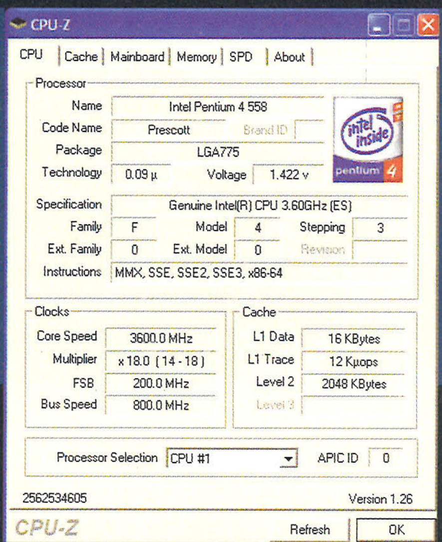
Une petite gâterie ?

AMD se doutait bien qu'il faudrait plus que des promesses de mémoire quasi illimitée pour rallier le support des développeurs et des joueurs. Les créateurs de l'x86-64 ont

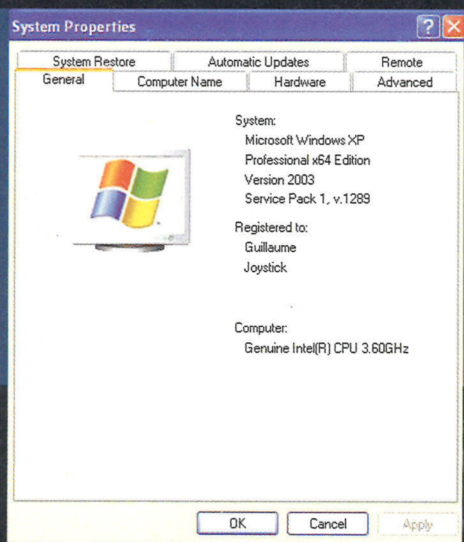
nVidia BlobbyDancer
(images par seconde)

Athlon 64 3800+ (32 bits)	35
Athlon 64 3800+ (64 bits)	53
Pentium 4 660 (32 bits)	32
Pentium 4 660 (64 bits)	58



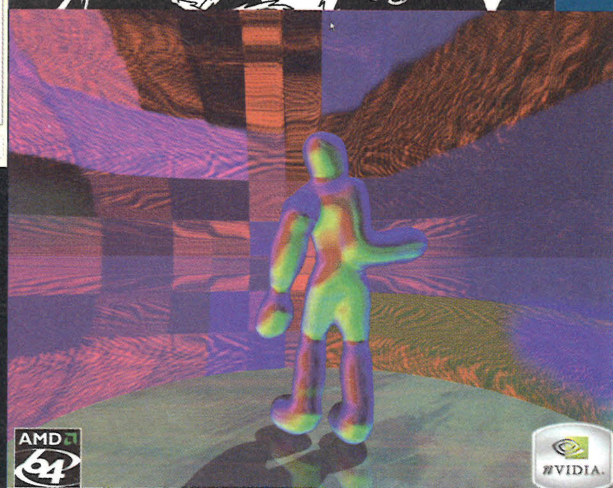


Ne prêtez pas attention à la dénomination farfelue que donne CPU-Z, c'est bel et bien un Pentium 4 660.



Enfin un processeur Intel capable de faire tourner Windows 64 bits ! Il était temps...





C_Wiz 2.0 HDR Stress Test
(images par seconde)

Athlon 64 3800+ (32 bits)	74.8
Athlon 64 3800+ (64 bits)	83.5
Pentium 4 660 (32 bits)	72.2
Pentium 4 660 (64 bits)	78.9

donc rajouté des petits cadeaux avec deux buts en tête : simplifier la tâche aux développeurs et augmenter les performances. Les plus vieux d'entre vous se souviennent peut-être des fameux coprocesseurs arithmétiques « 387 », compagnons des bons vieux 386SX. Ils avaient disparu, intégrés directement au sein des 486 DX et Pentium modernes. Tout cela part à la trappe au profit de SSE et de SSE2, des séries d'instructions de calcul mathématique créées par Intel. Ça va beaucoup plus vite et c'est particulièrement utile dans les jeux. Autre préoccupation, s'arranger pour que les « compilateurs » fassent encore mieux leur boulot. Pour ceux qui ne sauraient pas ce que c'est, un

compilateur est une espèce de moulinette qui transforme les lignes de code que tapent les développeurs en de jolis programmes sur lesquels on peut double-cliquer. Cette étape est essentielle, cruciale, primordiale même. J'insiste mais c'est à raison : les compilateurs sont des programmes intelligents qui tentent d'optimiser le code pour qu'il tourne au mieux sur une architecture... ou un modèle de processeur donné. Si vous suivez les débats houleux qui opposent ATI et nVidia, vous avez une petite idée d'où je veux en venir. Selon les choix faits par les développeurs de jeux, ils peuvent optimiser plus ou moins leurs titres pour qu'ils tournent plus vite sur une carte qu'une autre. Il se passe exactement la même chose dans le monde des processeurs même si avec le temps, on avait un peu tendance à l'oublier. Pour ceux qui voudraient connaître en détail toutes les améliorations faites du côté des compilateurs, je vous renvoie à la page 146 du numéro 151 de Joy. Je sais, c'est loin et ça va vous faire fouiller dans vos cartons.



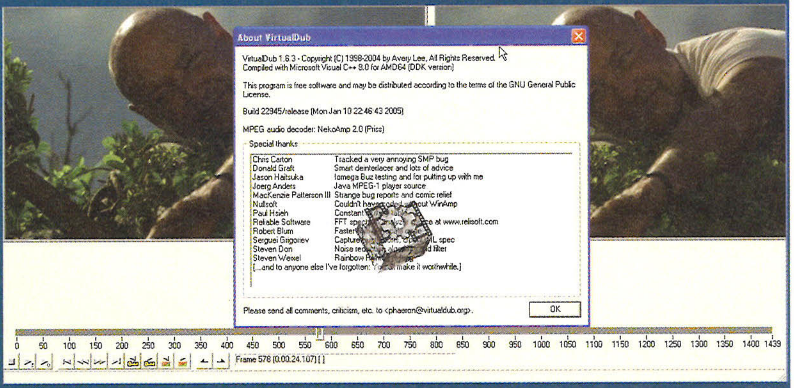
Les processeurs que l'on utilise dans nos très chers PC répondent à une norme baptisée x86. C'est elle qui assure la compatibilité entre les processeurs et fait qu'un Pentium 3, un Athlon XP et un Pentium 4 sont capables de faire tourner les mêmes programmes 32 bits. Lorsque AMD a décidé de mettre au point son fameux 64 bits, il était évident qu'il ne pourrait pas rester totalement incompatible avec les anciennes applications. Sinon ils n'en n'auraient pas vendu des masses. Ils ont donc créé un nouveau standard baptisé x64-64 qui rajoute le 64 bits par-dessus l'existant. C'est un peu comme une couche de chantilly que l'on dépose sur une tarte au citron, ça reste une tarte mais quand on mange les deux ensemble c'est encore meilleur. Et ceux qui n'aiment pas la chantilly peuvent toujours la gratter avec une cuillère. Le fonctionnement est ici identique, lorsque vous installez votre Windows XP traditionnel, votre processeur 64 bits fonctionnera en mode « tarte au citron ». Pour avoir droit à la chantilly, il faut disposer d'un nouveau système d'exploitation.

Windows XP x64 Après l'avoir appelé AMD64, puis x86-64, Microsoft s'est décidé pour une dénomination x64 qui ne veut pas dire grand-chose mais qui a le mérite de ne vexer personne. Cette nouvelle mouture de Windows XP est assez particulière et ce à plus d'un titre. Tout d'abord sur le noyau, Microsoft nous annonce fièrement qu'il est basé sur la version « Server 2003 » de son OS.

Compression XviD MPEG4
(images par seconde)

Athlon 64 3800+ (32 bits)	30
Athlon 64 3800+ (64 bits)	26
Pentium 4 660 (32 bits)	32
Pentium 4 660 (64 bits)	31

CPour utiliser des codecs vidéo 64 bits, il faut impérativement utiliser une version 64 bits de VirtualDub.

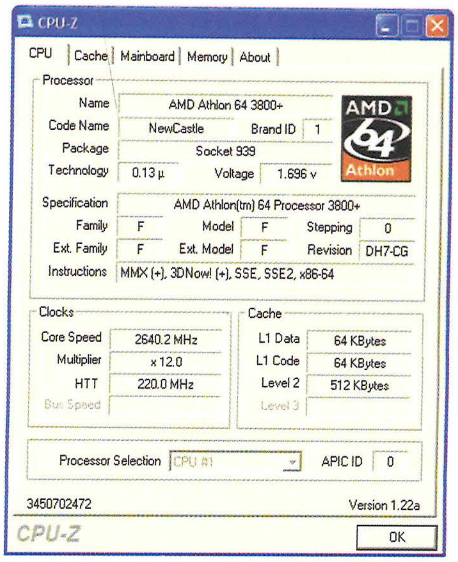


Les drivers, le point qui fâche

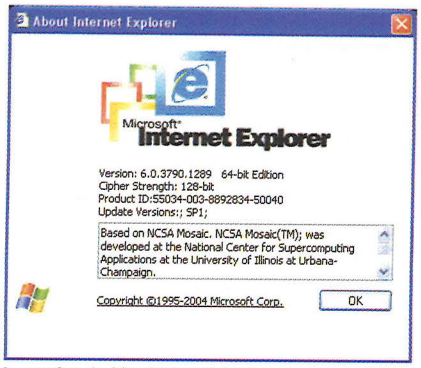
Personnellement cela ne me contrarie pas trop mais j'en connais deux ou trois dans le fond qui vont râler. Avec Windows x64, il est nécessaire d'utiliser des pilotes 64 bits. Pas le choix, c'est cruel mais vos précieux pilotes 32 bits ne fonctionneront plus. Bien entendu les fabricants de plates-formes comme Intel et VIA ont pris les devants et proposent déjà des versions bêta de leurs drivers. Il en va de même pour nVidia et ATI du côté des cartes graphiques. La base est couverte et c'est tant mieux. C'est du côté des petits périphériques que cela risque de se compliquer : appareils photo numériques, scanners, imprimantes, il faudra impérativement se procurer de nouveaux pilotes. Ce n'est pas la première transition que l'on ait connue, vous vous souvenez peut-être du lancement de Windows 2000 et de son nouveau modèle de pilote qui avait posé pas mal de soucis. La situation est ici légèrement différente puisque dans la plupart des cas il suffira simplement aux développeurs de recompiler leur pilotes pour qu'ils fonctionnent, il n'y a pas de réécriture nécessaire. Ça n'est pas forcément pour ça qu'ils le feront tous et encore moins rapidement. Ils seront obligés d'y passer sous la pression, au moins pour ceux qui veulent survivre... Pour ce qui est de votre vieux scanner d'une marque inconnue que vous aviez eu en cadeau avec votre boîte de Windows 95, là par contre ce n'est pas gagné. Alors un bon conseil : testez la compatibilité de tout votre matériel avant de remplacer totalement votre Windows classique. Et si vous disposez d'un deuxième disque dur ou d'une seconde partition, vous avez la possibilité d'installer ce Windows x64 en parallèle, le CD créera automatiquement pour vous un menu au démarrage de votre machine qui vous demandera quel système lancer. Difficile de faire plus pratique.

À l'usage on ne voit pas trop de différence si ce n'est au niveau du papier peint un peu ringard. Les collines vertes, c'est tout de même plus vendeur. Microsoft a utilisé le temps en rab dont il disposait pour peaufiner son système : là où les premières versions bêta de l'OS étaient un mélange de morceaux 32 bits saupoudrés d'une couche de 64, le cœur de la nouvelle version est entièrement 64 bits, jusqu'à Internet Explorer. Joie.

WoW64 Non non, je ne vais pas vous reparler de World of Warcraft mais de Windows on Windows 64, une technologie intégrée par Microsoft à son OS et qui permet de faire tourner des applications classiques (32 bits) sur Windows x64. Étant donné que le processeur est entièrement compatible, les résultats sont excellents. Je n'ai pas trouvé une seule application qui ne tourne pas et il n'y a pas de perte de vitesse due à une quelconque « émulation ». En clair, les applications 32 bits tournent sur un Windows x64 de la même manière que sur un Windows classique. Difficile de faire plus simple.



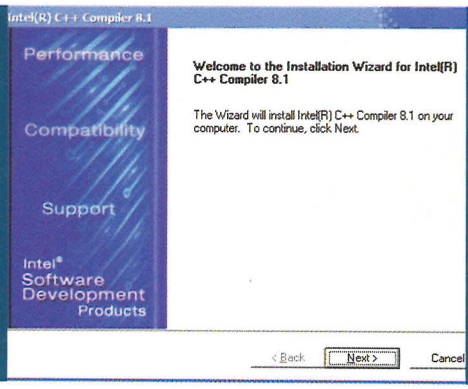
Contrairement au Pentium 4 660, le 3800+ n'est pas un foudre d'overclocking.



La version 64 bits d'Internet Explorer a un avantage : elle est incompatible avec la plupart des spywares et virus existants !

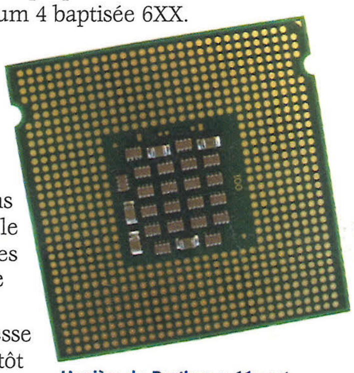
Tout est dans le compilateur

Avant de juger précisément les gains apportés par le 64 bits sur les processeurs AMD et Intel, il va falloir encore quelques mois. Le rôle du compilateur est primordial pour tirer le meilleur des performances. C'est notamment le cas avec l'architecture du Pentium 4 qui est très particulière et qui nécessite un gros travail d'optimisation. Les deux compilateurs 64 bits disponibles pour le moment sont faits par Microsoft... et Intel. AMD est volontairement absent du marché, à tort peut-être. Ils ne sont pour l'instant qu'en version bêta et on attendra que les choses se stabilisent pour émettre un avis définitif sur la manière dont Intel a implémenté la technologie d'AMD sur ses processeurs.



La dernière version en date du compilateur C++ d'Intel est nécessaire pour tirer le meilleur de l'architecture complexe du Pentium 4.

Et le matos ? Je sais, je tourne autour du pot : pour faire fonctionner votre OS 64 bits il va bien évidemment falloir vous procurer un processeur adapté. Jusqu'ici seul AMD en proposait avec les Athlon 64 et autres Athlon FX. C'est normal après tout, ce sont eux qui ont inventé la norme. Avec un peu de retard, Intel propose désormais une nouvelle gamme de Pentium 4 baptisée 6XX. Parmi les nouveautés, on trouve bien entendu la gestion du 64 bits, mais aussi un cache de 2 Mo et des fonctionnalités d'économie d'énergie. Comme vous le voyez dans les trois benchs proposés, le 64 bits permet d'obtenir des gains qui vont varier entre 10 et 30% selon le type d'applications. Vu la jeunesse des compilateurs c'est plutôt pas mal. Il semblerait pour l'instant que l'implémentation du 64 bits d'Intel soit un poil derrière celle d'AMD. Cela n'a rien de très étonnant et n'est pas forcément dû au matériel : l'architecture de l'Athlon 64 est désormais bien connue des développeurs et les applications sont optimisées.
On attendra la sortie des versions 64 bits de nos jeux préférés pour se faire un avis plus précis.

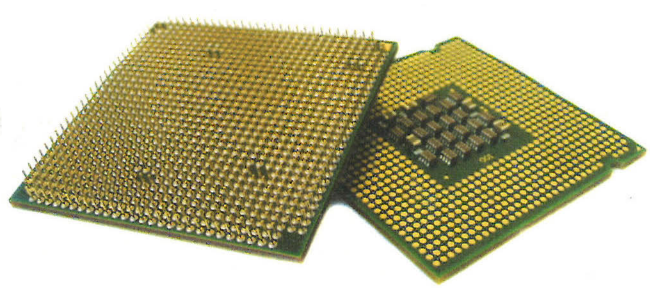


L'arrière du Pentium 4 660 est identique à celui des autres Pentium 4 Prescott.

Dans la cour des très grands Sans être révolutionnaire, le 64 bits est une évolution plutôt bienvenue. Le nouvel OS de Microsoft apporte une migration tout en douceur (si l'on oublie les drivers, voir l'encadré) et le gain de performance, même s'il n'est pas transcendant, est toujours appréciable. Ne croyez surtout pas que le 64 bits soit un gadget, il ne faut pas s'y tromper : c'est bel et bien la voie de l'avenir. Microsoft a pleinement adopté la norme et Longhorn, son prochain système d'exploitation, tirera entièrement parti du 64 bits. Un grand bravo à AMD qui s'impose comme un leader en ayant réussi à fédérer un consensus autour de sa norme, ralliant à sa table Microsoft et par la force des choses Intel.
Si on vous avait dit cela en 2001, vous l'auriez cru ?



Tout nouveau, tout beau : le Pentium 4 660 avec ses extensions 64 bits.



LA 3D DÉMYSTIFIÉE

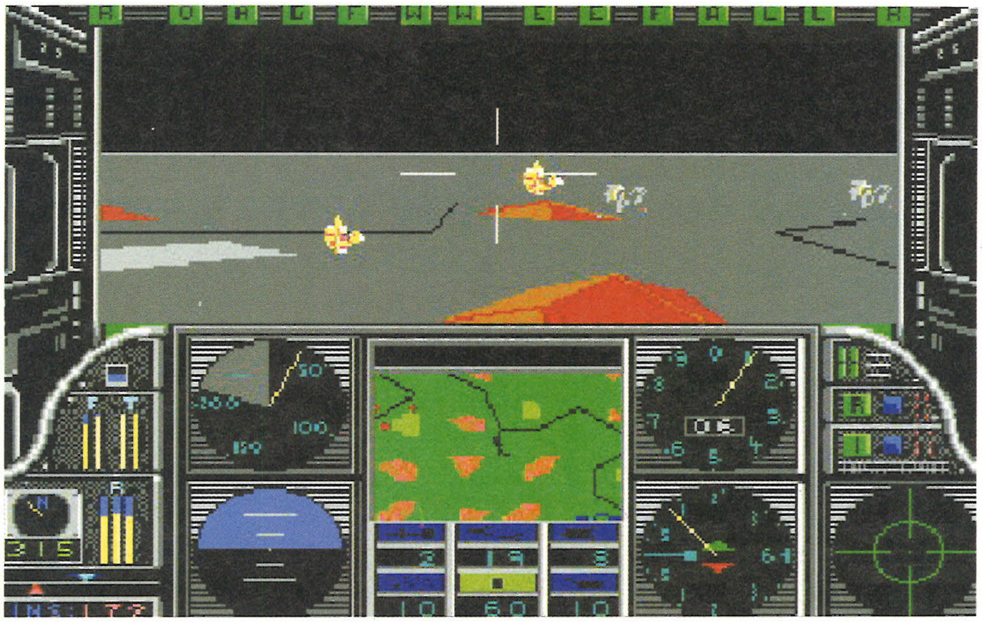
PAR C_WIZ





Depuis des années, on se tue à le répéter : un jour les jeux auront le look de leur séquence d'introduction en 3D précalculée. Seul problème, les deux font des progrès parallèlement. Lineage II est déjà un titre graphiquement très avancé mais il faudra certainement attendre un Lineage XII pour admirer des,... heu... textures, aussi réalistes au sein même de son titre favori.

Les cartes graphiques vous donnent des boutons ? Les pixel shaders vous irritent et DirectX vous laisse un mal de crâne équivalent à une heure en tête à tête avec Half-Life 2 ? Ne désespérez pas, nous allons essayer de vous réconcilier avec la 3D. Et comme on vous aime beaucoup, on va aussi vous montrer en quoi les jeux de demain seront encore plus impressionnants.

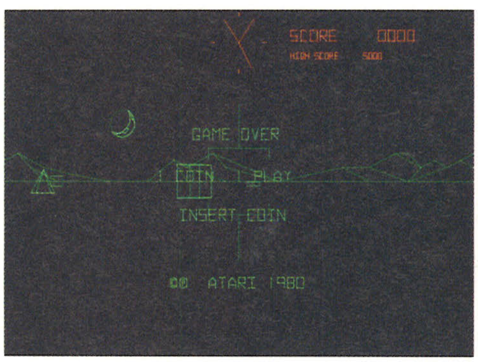


1986 : Gunship, la simulation d'hélicoptère de luxe réalisée par Sid Meier. J'avais oublié à quel point c'était laid.

Entre les jeux vidéo et la 3D, c'est une longue histoire d'amour. Et aussi inimaginable que cela puisse paraître, elle dure depuis un peu plus de 25 ans. Les premières traces remontent au début des années 80 avec Battlezone, une simulation de tank développée par Atari et considérée à l'époque comme hyperréaliste. Bon, de nos jours les lignes vertes et rouges, ça fait surtout très kitch, mais les jeunes de l'époque adoraient. Pendant une dizaine d'années, les jeux en 3D se sont résumés à des lignes, la plus grosse nouveauté ayant été l'ajout de couleurs au milieu... Ça me rappelle les heures passées sur l'excellentissime Gunship de MicroProse, l'un des rares jeux auxquels j'ai consacré plus de temps qu'à World of Warcraft.

PRISE DE HAUTEUR

Il aura fallu attendre les années 90 pour que les choses bougent vraiment. On a droit à quelques jolies nouveautés comme le « Voxel » de Comanche en 1992, une technique originale qui servait à créer des montagnes. Pas mal, mais le premier gros virage s'appellera Doom, un petit shareware amusant qui s'est transformé en un hit interplanétaire. Au-delà du FPS que tout le monde a adoré, le jeu apportait une première claque avec des murs décorés et des ennemis qui ressemblaient à autre chose qu'à des carrés. Bon, vus de près, ils étaient quand même très carrés mais ne gâchons pas notre plaisir : avec Doom, c'est une page de l'histoire du jeu vidéo qui s'est tournée en nous emmenant à grand pas vers le réalisme.



1980 : Battlezone d'Atari et ses lignes vertes et rouges. Y'a encore du boulot.

PAYE TA CARTE

Le chemin à parcourir était encore bien long, la faute aux processeurs des PC franchement pas assez puissants pour réaliser tous les calculs. Pire, tout ce qui était géométrique n'était pas du tout leur tasse de thé. Un frein au développement qui va vite sauter avec une idée un peu folle de Matrox : proposer d'accélérer les calculs 3D au niveau de la carte graphique. De la pure science-fiction qui va être concrétisée en 1996 par une petite start-up du nom de 3DFX. Ils sortent le grand jeu avec la fameuse Voodoo. Pour la première fois, on disposait d'un moyen d'effectuer en hard une partie des calculs de géométrie mais aussi de plaquer des textures sur les objets. Un luxe qui fera les belles heures de titres comme Quake, premier jeu à vraiment exploiter la carte.



1992 : Comanche Maximum Overkill de Novalogic et ses montagnes au Voxel. Un gros 486 était le bienvenu pour faire tourner ça décemment.

MERCI BILLOU

La suite, on s'en souvient un peu plus. C'est surtout Microsoft qui va faire bouger l'industrie avec DirectX, une tentative de standardisation de la 3D qui sonnera le glas du Glide, l'API propriétaire de 3DFX, précipitant au passage la fin de règne de cette compagnie. Quand il s'agit de s'imposer, les petits gars de chez MS savent y faire : après des débuts difficiles, ils ont réussi à mettre tout le monde d'accord, aussi bien les développeurs que les joueurs. Les cartes continuent à évoluer de leur côté avec l'ajout d'une petite nouveauté : le « transform & lighting ». L'idée est simple, on va utiliser la puissance de la carte 3D pour effectuer la totalité des calculs géométriques. On rajoutera aussi de quoi calculer des similis éclairages pour rendre les scènes plus réalistes. Une très bonne idée qui aura mis presque trois ans à s'imposer. C'est long la démocratisation…

L'inconvénient du T&L est que tous les jeux développés avec avaient un look similaire. Pour essayer d'apporter un peu de variété et de réalisme, une autre nouveauté a vu le jour : les shaders. Tirés du monde de la 3D professionnelle, ce sont des petits programmes qui peuvent modifier aussi bien la géométrie (pour modifier la forme des objets) que les calculs d'éclairage. De la variété et de la flexibilité qui étaient franchement bienvenues.

VIVE LES MATHS

À me lire, on pourrait croire que l'informatique et la 3D ne se sont mariés que pour les jeux vidéo. Ce n'est bien entendu pas le cas et l'on doit à nos amis



1993 : mélange de sprites et de polygones texturés pour Doom. Le premier véritable moteur 3D était né.



1996 : Quake va être un des premiers jeux à utiliser pleinement la puissance des Voodoo de 3DFX.

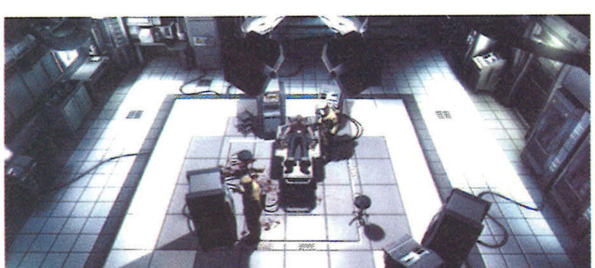


Doom 3 propose un des moteurs graphiques les plus intéressants techniquement, même s'il en a rebuté certains parce que trop sombre.

mathématiciens (si si, ce sont nos amis) une foultitude de recherches sur la lumière et ses propriétés. Comme ce sont des puristes, ils ne se contentent pas de colorier des lignes ou de les remplir avec des textures de briques. Ces gens-là aiment la rigueur, l'ordre et la perfection. Ils ont inventé dans la fin des années 60 des algorithmes dits de « raycasting ». Pour une fois, nos amis les matheux n'ont pas fait dans l'obscur : pour chaque pixel de l'image, on va tracer un rayon lumineux qui traverse la scène. Au fur et à mesure de ses rencontres (la lumière peut se réfléchir sur certaines surfaces), on calcule la couleur du point à afficher. Il suffit de répéter le même calcul pour chaque pixel de l'écran afin d'avoir le résultat. La méthode s'est améliorée dans les années 80 et change de nom pour devenir raytracing. La démocratisation viendra au début des années 90 avec l'autre ami du petit-déjeuner : Persistence of Vision, un logiciel de raytracing gratuit animé d'une prédilection certaine pour les calculs de théières. Un seul

Le rêve de l'illumination globale

Contrairement au raytracing, le monde de la 3D en temps réel se contentait jusque-là de calculs d'éclairage simplifiés. On parlait alors de lumière ambiante : elle illumine tout ce qui est à l'écran de la même manière et l'on utilise des astuces pour simuler les zones à l'éclairage particulier. Quake 3 en est le parfait exemple. Avec des moteurs comme ceux de Doom 3 ou d'Half-Life 2, on a commencé à voir apparaître de véritables sources de lumière, capables de projeter des ombres. Là encore tout ceci repose sur des ruses de sioux. Vous aurez peut-être remarqué que l'ombre n'est souvent portée que sur le sol, il est rare qu'un bras de personnage projette une ombre sur son propre corps, c'est pour cela que l'on parle de modèles d'éclairage directs. Riddick est l'un des premiers jeux à franchir le pas, on voit la tête des personnages créer une ombre sur leur torse par exemple. Autre nouveauté à venir du côté obscur : les ombres dites douces. Le problème principal des développeurs consistait jusque-là à déterminer la forme de l'ombre à partir d'un point lumineux. Dans le monde réel, une ampoule va éclairer de toute sa surface, on parle alors d'un volume de lumière qui va créer en se projetant des zones d'ombre et de pénombre. Ces algorithmes (on parle de « soft shadow » dans les jeux) sont encore très coûteux, mais ils devraient se démocratiser au cours de l'année. L'illumination globale ne concerne pas que le calcul des ombres, la gestion de la lumière et de son parcours est au cœur des préoccupations. Les modèles d'éclairage direct présents dans les jeux sont incapables de faire rebondir la lumière lorsqu'elle arrive sur une surface réfléchissante. On pense surtout aux effets que cela peut donner sur des métaux ou certains plastiques brillants, mais en réalité toutes les surfaces réfléchissent en partie la lumière, complexifiant encore plus les calculs d'ombrage. On va même jusqu'à essayer de modéliser le parcours des rayons au sein d'une surface translucide comme du marbre. Ces matières absorbent une partie de la lumière qui va se réfléchir à l'intérieur de l'objet. Vous l'aurez compris, c'est dans ce domaine que la recherche est la plus importante. Dompter la lumière va être, dans les mois et années à venir, le challenge principal des nouveaux moteurs et cartes 3D.



La dernière mouture du moteur de Far Cry gère à la fois le HDR et les ombres réalistes (self et soft shadows).



Les multiples lumières présentes dans cette démo de Lionhead éclairent de manière réaliste la scène.



Le subsurface scattering permet de calculer des marbres translucides qui absorbent et réfléchissent la lumière

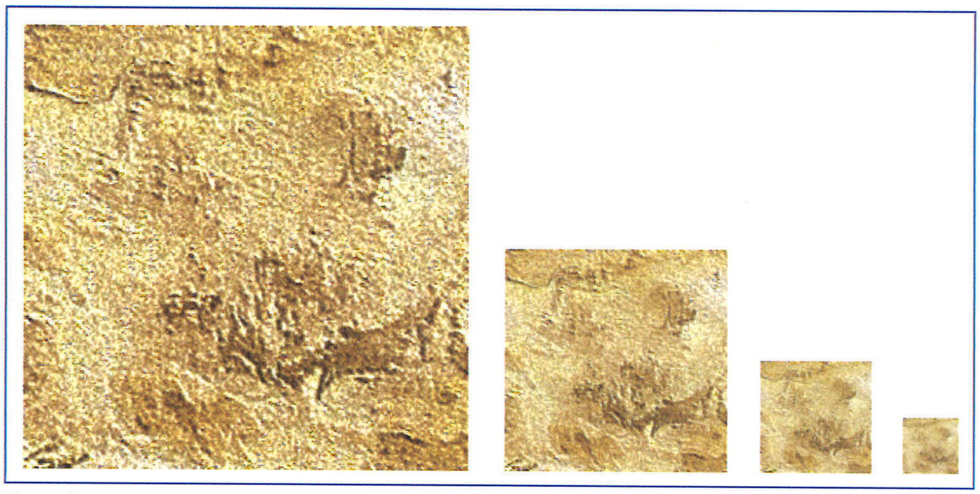
inconvénient : à l'époque il fallait jusqu'à plusieurs jours pour calculer une simple (et moche) image. Avec l'amélioration des processeurs les techniques se sont affinées pour arriver à des beautés comme les films de Pixar, ce petit studio co-fondé par Steve Jobs. Quand on voit le résultat du Monde de Némo ou des Indestructibles, on se dit qu'ATI et nVidia ont encore quelques belles années devant eux.

FUSIOOOOOON

Parce que, voyez-vous, les grands de la carte graphique n'ont qu'un seul but (à part faire de l'argent) : s'approcher encore et toujours de la qualité des rendus du raytracing. La tâche est compliquée vu que toute l'histoire de la 3D en temps réel repose avant tout sur des séries d'astuces accumulées au fil des années. Grâce à l'augmentation de la puissance des cartes graphiques et l'utilisation abusive des shaders, les développeurs ont entre les mains de quoi nous faire des jeux toujours plus réalistes. Histoire de voir ce qui nous attend, je vous propose d'aller faire un tour dans le monde merveilleux des effets 3D, en revenant bien entendu sur les techniques de base pour ceux qui auraient séché les premiers épisodes.



Les techniques de base



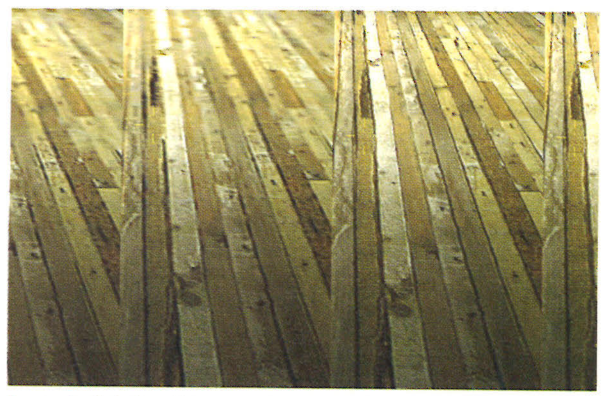
Plus on réduit la taille de la texture et plus elle paraît floue et perd ses détails.

LE MIPMAPPING

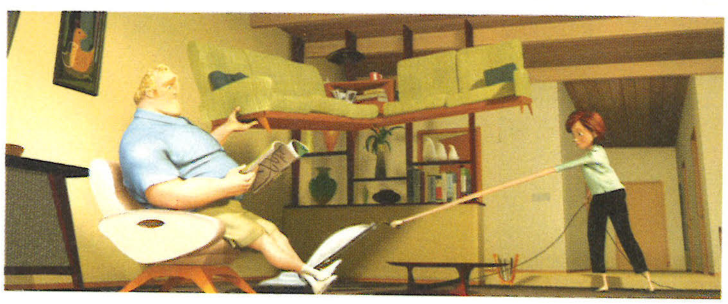
La mémoire, ça coûte cher, surtout sur une carte graphique. Alors quand on est développeur, on essaye de l'utiliser au mieux. Toujours pleins de bon sens, ces gens se sont dit qu'il n'était pas nécessaire d'avoir la même qualité de détail lorsqu'un objet est proche ou éloigné. L'effet de perspective fait que, par exemple, une route ou un couloir va en se rétrécissant. Dès lors il n'est pas utile d'utiliser des textures aussi détaillées pour le début et la fin de la route. Car avoir trop de détails pose un effet pervers : la carte graphique ne sait pas quels pixels sélectionner et l'on se retrouve avec un fourmillement bien gênant. Le mipmapping résout le problème en utilisant des textures de taille différente selon la distance qui vous sépare de l'objet. Si les cartes graphiques peuvent générer elles-mêmes les versions simplifiées des textures, les graphistes peuvent également les créer à la main dans des cas très pointus pour obtenir le meilleur résultat.

LE FILTRAGE ANISOTROPIQUE

Le problème avec les bonnes idées, c'est qu'elles ont parfois des conséquences que l'on n'avait pas prévues. Avec le mipmapping, on avait réussi à réduire les effets de fourmillement à distance, mais en contrepartie on se retrouve avec des problèmes de jointures. En effet, si l'on regarde de près on peut détecter très facilement les transitions qui séparent les différents niveaux de textures. La solution retenue il y a quelques années consistait à appliquer un filtrage afin de les rendre plus floues et de cacher les jonctions. On parle alors de filtrage bilinéaire et trilinéaire. Avec la puissance accrue des cartes graphiques une nouvelle méthode a été développée. Ici on ne filtre plus la texture dans sa forme carrée originale (dite isotrope) mais directement en imaginant la forme qu'elle va prendre à l'écran. C'est ce que l'on appelle un filtrage anisotropique. L'avantage principal de cette technique est qu'elle permet de préserver plus finement les détails en tenant compte de la forme et de l'orientation de la texture. Seul inconvénient, elle est encore très coûteuse et l'on ne peut en profiter qu'avec des cartes graphiques performantes.



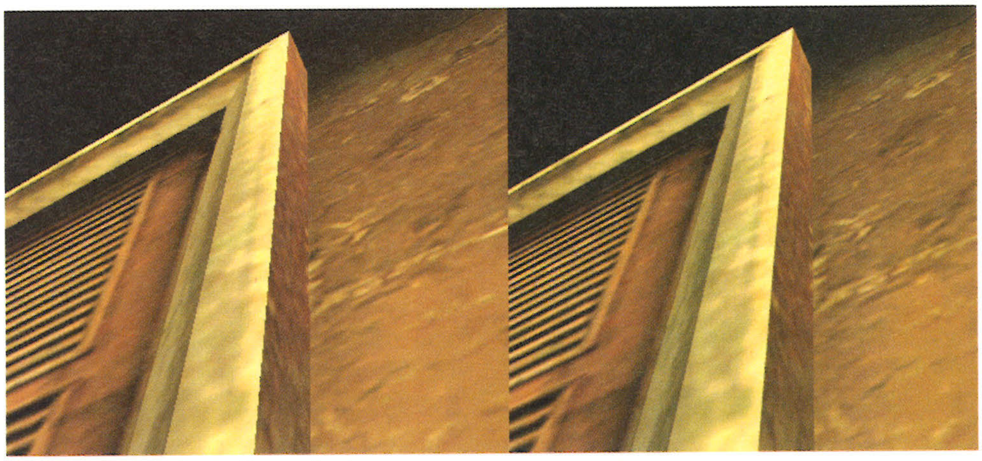
De gauche à droite : filtrage bilinéaire, trilinéaire, Anisotropic 4X et 16X.



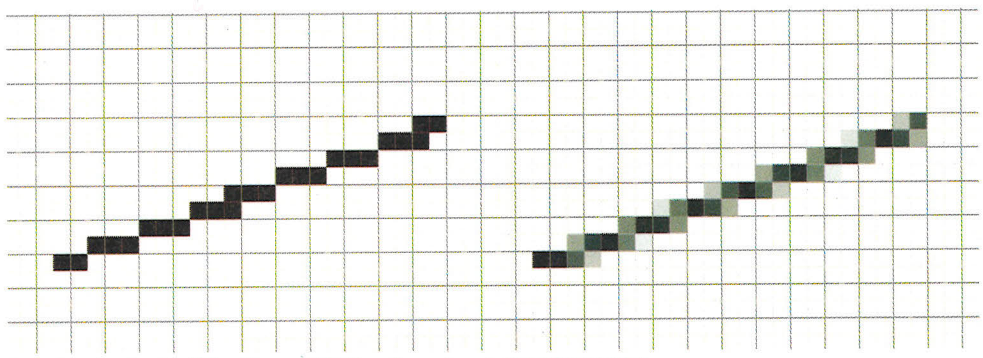


L'ANTI-ALIASING

Avec les multiples filtrages que l'on a appliqués aux textures, on pourrait croire s'être débarrassé de tous les artefacts (les pixels rebelles) présents à l'écran. Que nenni ! Il reste un cas assez particulier avec les contours des objets. Le problème est lié à la manière dont fonctionnent nos écrans : si les lignes horizontales et verticales y paraissent impeccables, dès qu'on essaye de les tourner on aperçoit un effet d'escalier. Ennuyeux. La solution vient d'elle-même lorsqu'on regarde le schéma de près : il suffit de rajouter des points « gris » autour de la ligne pour la rendre plus nette. Les cartes graphiques utilisent une méthode appelée FSAA (Full Scene Anti Aliasing) qui s'applique à la totalité de l'image. Elle est très lourde et reste réservée à celles qui disposent d'une grande quantité de mémoire.



La théorie de l'anti-aliasing : une ligne vue de près.



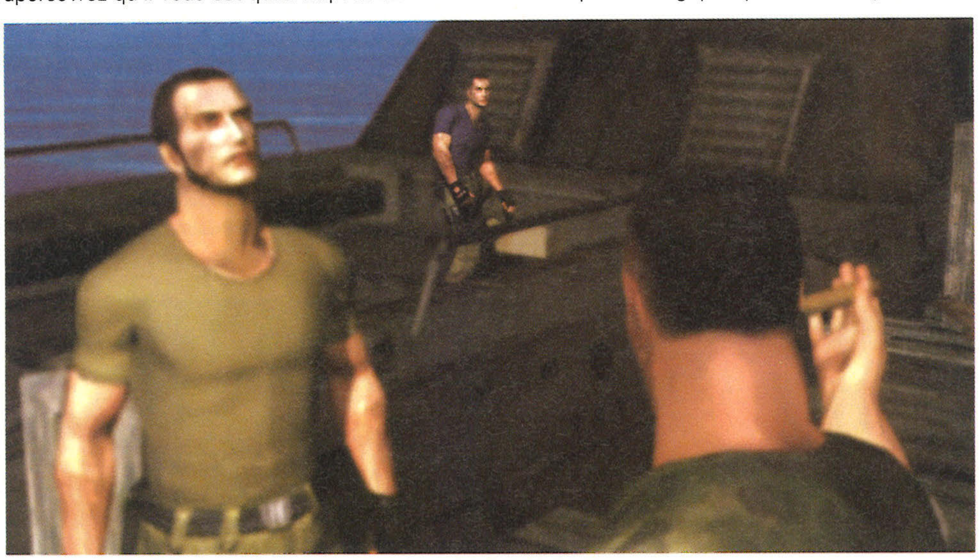
En pratique dans Counter-Strike : Source, l'effet d'escalier sur la porte disparaît totalement.



Les techniques avancées

LA PROFONDEUR DE CHAMP

Pour peu que vous vous soyez servi au moins une fois dans votre vie d'un appareil photo, vous savez combien il est important d'effectuer correctement la mise au point. Pour les autres, je vous propose un petit test simple : placez votre doigt devant votre nez et fixez-le de vos deux yeux. Vous vous apercevrez qu'il vous est quasi impossible de lire quoi que ce soit derrière. Le principe est assez semblable dans le monde de la photo et de la vidéo, on ne voit net que les objets qui sont au plan que l'on fixe. En utilisant un pixel shader relativement simple, on peut obtenir le même effet en floutant légèrement une partie du champ de vision. Bien évidemment, nous n'avons pas encore de capteurs magiques pour savoir à quel endroit de l'écran notre regard se pose, alors c'est aux développeurs, à la manière des cinéastes, de choisir pour nous. Jouer sur la profondeur de champ a pour conséquence de fixer le regard sur l'action principale et non sur les décors. L'application de cette technique devrait éviter un bon paquet de maux de tête, le cerveau n'essayant plus de distinguer de lui-même la distance relative des objets. Ceux qui ont comme moi mal au cœur en jouant à Half-Life 2 savent très bien de quoi je parle.



La profondeur de champ en action, le focus est fixé ici sur le personnage dans le fond de l'écran, le premier plan est flou.





nVidia utilise une technique de HDR très avancée dans sa démo Timbury.



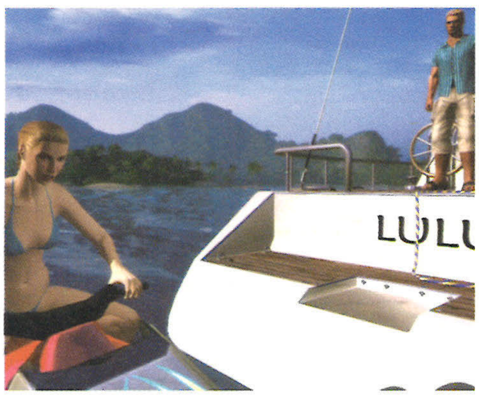


HDR

Cet acronyme regroupe en réalité une série de techniques visant à créer des images plus réalistes. Pour comprendre l'intérêt de l'HDR, revenons au fonctionnement de nos écrans : ils sont capables d'afficher 16 millions de couleurs en combinant 256 nuances de rouge, de vert et de bleu. Vu que selon les dernières études en date, l'œil humain en voit une petite dizaine de millions, c'est parfaitement adapté. C'est du côté des calculs que cela cloche. En effet, beaucoup d'algorithmes d'éclairage se trouvent limités par les 256 nuances possibles au niveau des étapes intermédiaires. Cela provoque des erreurs d'arrondis qui limitent la précision de l'image. Le principe du HDR est d'effectuer tous ces calculs dans un ensemble de nombres plus grand, d'où le nom de High Dynamic Range. L'image est reconvertie au dernier moment avant d'être affichée. À lui tout seul, le HDR ne sert strictement à rien, il est par contre nécessaire pour un certain nombre d'effets.

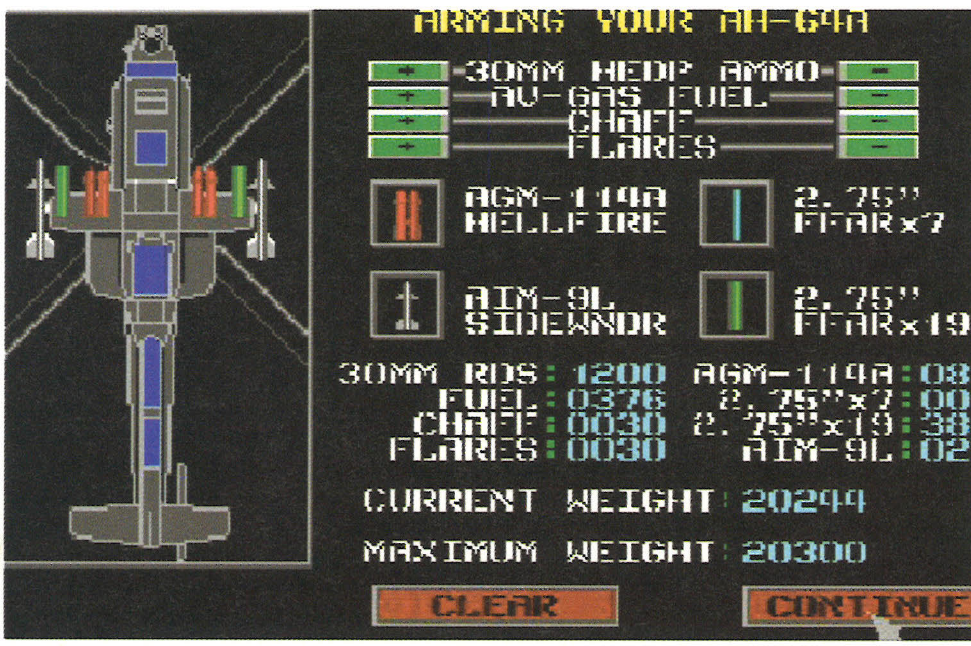
BLOOMING

C'est peut-être l'application la plus connue du HDR et encore une fois, elle est tirée du monde de la vidéo. Les optiques des caméras ont une fâcheuse tendance à absorber la lumière, parfois un peu trop. On parle alors de surexposition, ce qui a pour conséquence de rendre non seulement l'image plus lumineuse mais aussi de faire briller certaines matières.





Half-Life 2 fait partie de la longue liste des jeux à utiliser le HDR.



top HARD

Malgré le slogan, en mars, ça ne repart pas vraiment. Il n'y a pas beaucoup de nouveautés dans le monde du matos et l'on reste sur nos valeurs sûres. Seul événement, la disparition du vénérable socket 478 d'Intel au profit du 775. Vous savez ce que j'en pense... Résultat : le Top sent le printemps. Mais non, pas les petites fleurs voyons, il sent l'odeur du grand ménage...

C_WIZ

Le processeur

J'ai bien tenté de lutter corps et âme pour sauver le socket 478, mais rien n'y a fait. Les Pentium 4 (version C) sur ce socket sont des objets de collections et les trouver tient du véritable parcours du combattant. C'est donc avec une joie très dissimulée que je vous propose en alternative aux Athlon 64 les nouveaux Pentium 4J. Pour me consoler, j'élimine en prime le Socket A, les Athlon 64 3000+ étant devenus très abordables. Et je ne parle même pas de l'écart de performance...

Config 1 : AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz/Socket 939), 140 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3200+ (2,0 GHz/Socket 939) 190 euros TTC environ, ou Intel P4 540J (3,2 GHz / Socket 775), 220 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/Socket 939), 240 euros TTC environ, ou Intel P4 550J GHz (3,4 GHz/Socket 775), 280 euros TTC environ.

La RAM

Le prix de la mémoire reste décidément très stable. On en profite pour mettre à jour sa machine et passer au giga de Ram tellement utile pour les gros jeux du moment. Ça permet de fluidifier un peu les chargements et franchement, ce n'est pas un luxe. Le swap disque, c'est démodé.

Config 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 140 euros TTC.

La carte son

En attendant de tester les performances des puces audio intégrées de Creative, on reste sur les cartes son séparées. Pas de grand changement ici, ce sont toujours les mêmes valeurs sûres. Vous me direz, heureusement que ça n'évolue pas aussi vite dans le domaine des cartes son que pour les cartes 3D...

Configs 1 et 2 : SoundBlaster Audigy ES, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/ SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 90 euros TTC.

La carte vidéo

Exit l'AGP dans les nouvelles configs. S'il vous faut absolument mettre à jour votre précieuse carte qui vient de cramer, vous pourrez toujours vous tourner vers les 9800 Pro et les 6600 GT disponibles pour moins de 200 euros. Pour les autres, mention spéciale aux X800 XL dont le rapport qualité prix est juste imbattable. Et pour les plus radins d'entre vous, la 6600 GT en PCI Express a ma préférence.

Config 1 : ATI Radeon X600 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X700 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 200 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 300 euros, nVidia GeForce 6800 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 400 euros TTC.

Le disque dur

Pas beaucoup de variation du côté des disques durs, mais ce n'est pas un problème, leur prix était déjà au ras des pâquerettes. Je vous conseille très chaudement les disques équipés de 16 Mo de cache, la différence de prix s'amenuise de mois en mois avec les modèles classiques et vous gagnerez clairement en performances.

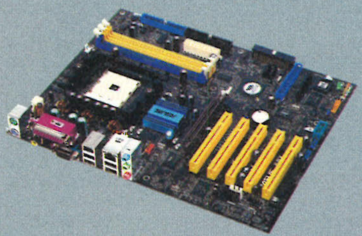
Config 1 : 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 160 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 150 euros TTC.

Le moniteur

En attendant l'arrivée fracassante des 19 pouces équipés de dalles 8 ms, c'est le statu quo du côté des écrans LCD. Le Viewsonic VP171b reste la référence du moment pour sa fabrication et son électronique hors pair. Pour les réfractaires aux LCD qui nous lisent, je n'ai qu'un conseil à vous donner : traînez vos pieds dans un magasin et regardez ces nouveaux modèles en action. Les LCD ont fait de gros progrès, il va être temps de balayer les idées préconçues.

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 19 pouces LCD Nec LCD92VM, environ 490 euros TTC.
Config 3 : 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 480 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

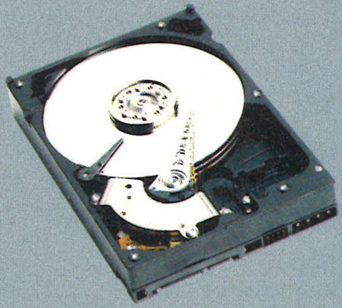




La carte mère

Fatalement, avec la disparition des Socket A et 478, il y a du changement chez nos très chères mères. Si vous changez tout votre matos, je vous conseille fortement de passer directement au PCI Express. Ça ne modifie rien du côté des performances, néanmoins les meilleures cartes graphiques du moment sont disponibles sur ce format. Pour les autres, vous pourrez vous retourner côté AMD sur les cartes mère K8T800 Pro de VIA, toujours disponibles.

Config 1 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 150 euros TTC.
Config 2 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 150 euros TTC ou Asus P5AGD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 120 euros TTC.
Config 3 : Asus P5AGD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 120 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 170 euros TTC.

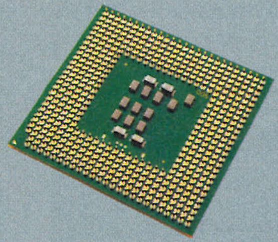


Le lecteur de DVD

Innovation, ce mois-ci, vous avez le droit en prime à un graveur de DVD dans le Top. L'occasion de se rappeler à quel point leurs prix ont baissé. Inutile de se priver, on se tournera vers Nec et son ND-3520 qui gère juste tous les formats du moment.

Configs 1 et 2 : Lecteur de DVD IDE 16X / 48X, environ 30 euros TTC.
Config 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X Nec ND-3520, environ 60 euros TTC.

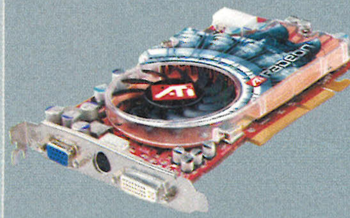


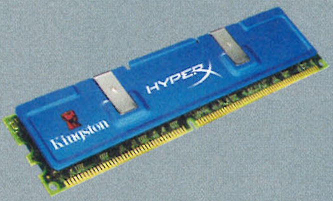


Le routeur WIFI

Vous multipliez les PC ? Vous aimeriez consulter vos emails depuis votre canapé ? La solution est là, sous la forme d'un routeur WiFi. Bon, bien évidemment, cela n'inclut pas le prix de l'ordinateur portable qui va avec, mais vous savez, on n'est jamais trop prévoyant. Le routeur, c'est que du bonheur. Et le WiFi c'est... bon, vous repasserez le mois prochain pour la rime.

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 100 euros.
- Netgear DG834G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 120 euros.





Le mini-PC

Vous ne supportez plus la taille de votre boîtier ? Je vous comprends, les grandes tours, c'est has been et puis à trimballer en LAN, c'est juste un enfer. Un peu comme votre vieil écran en somme. Il va être temps de me changer tout ça et si vous voulez faire dans la miniaturisation, il n'y a rien de tel qu'un mini-PC. On attend encore les modèles PCI Express qui valent vraiment le détour, les premiers coups d'essais en BTX n'étant clairement pas convaincants...

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 330 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 230 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 330 euros TTC.



ET POKE ET PEEK

Il est temps de foncer dans ma Delorean du pauvre : ma bibliothèque. *Flap* *Flap* *Flap* (j'imite trop bien le mec qui feuillette son mag) et paf, me voilà une fois de plus 10 ans en arrière. Une époque simple où l'exploit en 3D consistait à afficher une texture pas trop laide. Bon sang, qu'est-ce que c'était moche avant.



Tiens, j'avais oublié ça : une interview de Brigitte Lahaie, ancienne gloire du film X, titrée en couv' en plus. Seb n'avait vraiment pas froid aux yeux ! Mais l'actualité en mars 95, c'est surtout les Doom-like : Dark Forces (95 %), Descent (90 %) et Heretic (91 %) se font la guerre de la meilleure note. Descent a beau n'avoir « que » 90 %, dix ans après, ça reste le titre qui fait vomir plus vite que son ombre. La nausée que filait ce jeu à certains à cause des déplacements totalement en 3D reste historique, chapeau. Pendant qu'on parle de Doom-like, je vais caser LE test Mac du mois, de l'année même. Voire des 10 ans qui suivirent : Marathon. Habillement catalogué comme jeu « PC CD-Rom » en page 150, la révolution apportée par le gameplay de ce titre, c'est que l'on pouvait enfin tirer vers le haut et vers le bas.
Ça n'a l'air de rien comme ça, mais en 95 nous étions un poil jaloux avec nos FPS PC. L'autre truc, et ça personne ne pouvait le deviner à l'époque, c'est que les auteurs de ce titre allaient devenir un des studios de développement les plus cotés du monde. La société s'appelait déjà Bungie et les bases de Halo étaient posées : intelligence artificielle qui vous conseille dans votre combat, paumé au milieu de vaisseaux spatiaux alien qui tentent de détruire une pauvre planète innocente. Bonus super rares à l'époque : on pouvait enregistrer ses parties pour se les repasser plus tard et ça gérait le jeu en LAN. Autant vous dire que les maquettistes (tous sur Mac) ont vu leur productivité gravement chuter pendant des mois.

CD 1X À 4000 FRANCS

Le reste des tests ne comporte pas de hits inoubliables pour la majorité des joueurs. Citons quand même le jeu d'aventure Guilty de Psygnosis (90 %) et Pinball Illusions sur Amiga (90 %), qui achèvera de faire de 21st Century Entertainment, le roi de la simu de flipper sur micro. Manque de bol pour eux, ils ne savaient faire que ça… Page 152, la Neo-Geo tente un lifting avec une version CD qui permet enfin d'acheter un jeu sans vendre un rein. Cela dit, l'avantage n'est pas flagrant : avec des programmes de plusieurs centaines de mégas à mettre en mémoire grâce à un lecteur CD à 300 Ko/s, on a le temps de mourir d'un cancer avant de voir autre chose que l'écran de chargement. Mais le gros dossier du mois, c'est le banc d'essai consacré aux cartes vidéo. Alors, Cirrus Logic 5434 ou Vision 964 ? 4 Mo de mémoire, est-ce vraiment utile ? Bus VESA ou PCI ? VRAM ou DRAM ? Ces questions ont l'air sorties de la préhistoire, mais relire ce dossier permet de réaliser le chemin parcouru en 10 ans. Pour rire, rappelons-nous qu'une Crytal20SD Twin de chez Miro, capable de faire du bi-écran (ooohhh !) coûtait la bagatelle de 5300 francs. Avec 1 Mo de DRAM…

CAFÉINE



Marathon sur Mac, aussi connu sous le nom de Halo 0.2 par les amateurs éclairés qui reconnaîtront les similitudes.





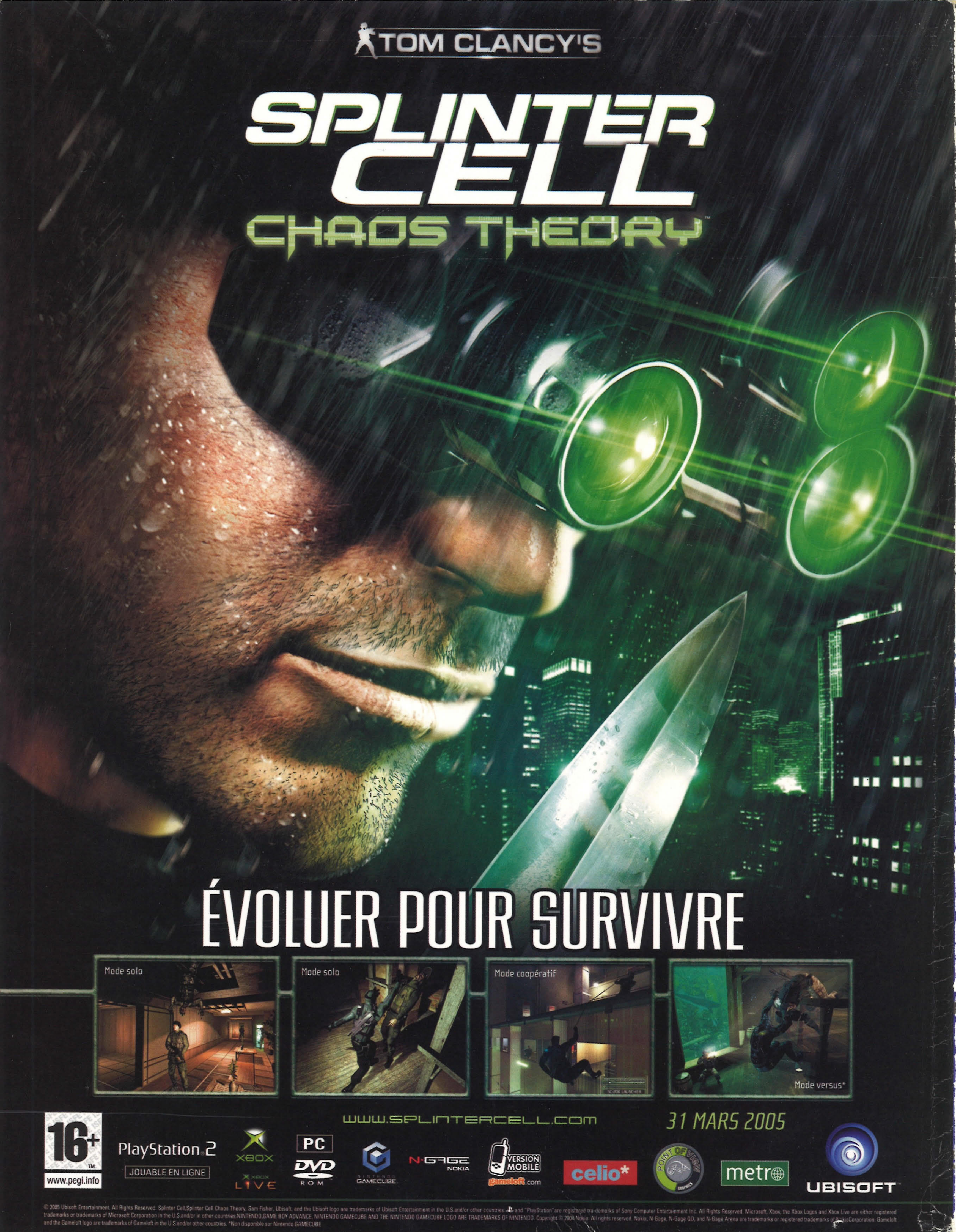
Ah ma bonne dame, à cette époque on s'enquiquinait pas avec tous ces trucs de filtrage. Quand on arrivait à afficher une texture, c'était déjà bien !



À part ATI et Matrox, toutes les autres marques du dossier cartes graphiques ont disparu…



Jouez à Splinter Cell : Chaos Theory avant tout le monde !
XBOX
Le Magazine Officiel Xbox
Le Magazine Officiel XBOX
www.xboxmag.fr
OFFICIEL JOUABLE EXCLUSIF
30 pages de tests
Dossier Forza Motorsport
Soluce
DEAD OR ALIVE ULTIMATE
Test Le plus beau jeu de combat
XBOX 8 JEUX XBOX À ESSAYER !
Le Magazine Officiel Xbox - Le DVD jouable
Démos jouables
Unreal Championship 2 (démo compatible Live)
TimeSplitters : Future Perfect
Area 51
Constantine
Tak 2
Republic Commando
SNK Vs Capcom : Chaos
Les vidéos
Démo jouable
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
Un énorme niveau en intégralité !
SUR LE DVD
Essayez aussi les démos jouables de :
> Unreal Championship 2 : The Liandri Conflict
> TimeSplitters : Future Perfect
> Star Wars : Republic Commando
> Tak 2 : The Staff of Dreams
> SNK Vs. Capcom : SVC Chaos
> Constantine
> Area 51
EN VENTE ACTUELLEMENT



TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY
ÉVOLUER POUR SURVIVRE
Mode solo
Mode solo
Mode coopératif
Mode versus*
WWW.SPLINTERCELL.COM
31 MARS 2005
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
JOUABLE EN LIGNE
XBOX
XBOX LIVE
PC
DVD ROM
NINTENDO GAMECUBE
N-GAGE NOKIA
VERSION MOBILE
gameloft.com
celio*
POINT OF VIEW
metro
UBISOFT
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell,Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S.and/or other countries. and "PlayStation" are registered tra-demarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S.and/or in other countries.NINTENDO,GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved. Nokia, N-Gage, N-Gage QD, and N-Gage Arena are trademarks or registered trademarks of NokiaCorporation. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S.and/or other countries. *Non disponible sur Nintendo GAMECUBE